Tu Faci Jocurile! Singura competiție din România în care ești plătit BINE dacă faci jocuri BUNE! **5000 € PREMIU**

9 GB DVD DOUBLE LAYER **JOC FULL!** PAINKILLER BLACK EDITION

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle • Ianuarie 2008 13,5 LEI



REVIEW

Gears of War

Call of Duty 4: Modern Warfare

SPECIAL

Jocuri anulate (I)

cioLAN vă spune ce NU puteți juca

CRYSIS



14

SILENT HUNTER 4: U-BOAT MISSIONS



42

NEED FOR SPEED: PROSTREET



70

test comparativ

DESCHIDEȚI CUTIA PANDOREI

DEMO NEED FOR SPEED: PROSTREET ■ STRANGER ■ TIMESHIFT ■ UNREAL TOURNAMENT 3 **MODS** OMFG GUN ■ PK++ **FILME** ARMY OF TWO ■ DEUS EX 3 ■ EVE ONLINE: TRINITY ■ VIKING: BATTLE FOR ASGARD **PATCH** CALL OF DUTY 4 V1.2 ■ PAINKILLER V1.61-1.62-1.64 ■ WORLD IN CONFLICT V1.003 **DRIVERE** ATI CATALYST ■ NVIDIA FORCEWARE **FREEWARE** CDBURNERXP 4.0 ■ COMODO FIREWALL PRO 3.0 ■ FOOBAR2000 0.9.4.5 ■ VISTA CODEC PACKAGE 4.5.4 ■ XDN TWEAKER! 0.8.8.5 **SHAREWARE** FILE ENCRYPTION XP 1.5.103 ■ WINACE 2.6.9 **EXTRA** ABE LINCOLN MUST DIE! (VERSIUNE COMPLETĂ)

UN NOU STUDIO 2K GAMES ŞI CÂTEVA ZVONURI

Conform unui anunţ de angajare postat pe site-ul Gamasutra, anunţ care a apucat să dea naştere câtorva zvonuri îmbucurătoare înainte să fie editat cum se cuvine, compania 2K Games va deschide un nou studio de producţie pe Coasta de Vest a Statelor Unite. Umblă vorba (că tot vorbeam de zvonuri) că studioul va fi înfiinţat de o mână de „dezertori" de la 2K Boston care, din nou este vorba de un zvon, zice-se că ar fi început (sau ar începe, după ce anunţul de pe Gamasutra va da roade) lucrul la Bioshock 2. Tot la capitolul zvonuri-pentru-care-mi-aş-da-un-deget-să-se-adeverească introducem şi informaţia (pe care aş numi-o mai degrabă vis-de-gamer) că nou înfiinţatul studio ar fi primit în grijă un nou proiect (despre care vreau să cred că ar fi un nou X-Com, licenţa e de mult în buzunarul lui 2K Games). Gurile rele (adică blogul unei domnişorici prea informate şi un textuleţ care a dispărut în mod misterios din anunţul de pe Gamasutra) spun că membrii studioului nou înfiinţat au părăsit echipa de la 2K Boston din cauza tiraniei instaurate de Ken Levine în vremea când se muncea la Bioshock.



METALLICA PĂCĂTUIEŞTE CU ROCK BAND

După ce au răpus Napsterul cel cu şaptezeci de capete, bătrâneii de la Metallica se simt în siguranţă, iar internetul, bată-l vina, şi jocurile care ne transformă peste noapte în legende rock au devenit cei mai buni prieteni ai metaliştilor care ne-au dovedit încă o dată că somnul naţiunii şi MTV-ul nasc monştri vii. Ei bine, se pare că Jaymz & Company (pe vremuri alergici la mirosul de mp3) au de gând să difuzeze primul single de pe noul album prin intermediul viitorului drog virtual, Rock Band. Conform declaraţiilor lui Paul DeGooyer (MTV senior vice president of home entertainment), Metallica a fost de acord să „dăruiască" Harmonix-ului (producătorul lui Rock Band) în premieră primul single de pe viitorul lor album. Adică al nouălea, dacă faceţi parte dintre cei care nu s-au oprit din numărat după Justice (sau Black Album, dacă sunteţi binedispuşi). Din nefericire pentru cei care mor de nerăbdare să vadă ce meştereşte 'tallica în studio, n-au fost furnizate alte detalii, gen titlu, preţ, durată, număr de solo-uri, densitatea de riff-uri nervoase şi data exactă de lansare.

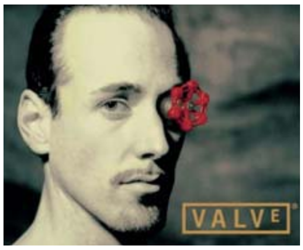






ACORD SEGA ŞI VALVE

SEGA a ajuns la un acord cu cei de la Valve pentru a distribui mai multe titluri prin platforma STEAM. În primă fază, vor fi disponibile jocurile Universe at War: Earth Assault, The Golden Compass, Sega Rally, Sega Rally Revo, Worldwide Soccer Manager şi Football Manager. De asemenea, SEGA a anunţat că Medieval II: Total War, Rome: Total War şi alte jocuri lansate pe STEAM doar pentru America de Nord vor face parte şi din oferta pentru Europa.

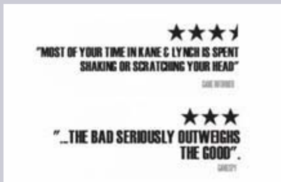


SCANDALUL DIN (EI)DOSUL UNUI REVIEW

Pentru cei care nu au aflat încă, zilele trecute site-ul Gamespot a ajuns în centrul atenţiei după ce unul din „veteranii" site-ului, Jeff Gerstmann, a părăsit echipa. Povestea e lungă, spaţiul e puţin, teoriile conspiraţioniste ar umple trei reviste, iar eu nici nu mai ştiu cui să-i plâng de milă. Pe scurt, că aşa-i frumos, scandalul a început după ce mai multe surse au lăsat să se înţeleagă că redactorul a fost demis din cauza notei mici, 6.0, pe care a acordat-o jocului Kane & Lynch, în condiţiile în care site-ul menţionat era sufocat de reclame pentru acest joc. După mai multe zile de speculaţii, cei de la Gamespot au publicat un comunicat destul de evaziv, în care oferă câteva explicaţii (la cât de cătrăniţi sunt internauţii şi fanii lui Gerstmann, mă îndoiesc că o să aibă răbdare să descâlcească limbajul piaristic), îi urează succes fostului lor coleg şi promit o emisiune „tribut Gerstmann".

Între timp, pe când scandalul era încă în floare, pe site-ul oficial Kane & Lynch se lăfăiau două comentarii măgulitoare (însoţite de două rating-uri de cinci stele). La o analiză mai atentă (nu mai mult de două clicuri şi un minut de lectură), se putea observa că Game Informer (primul dintre cele două site-uri citate) nu pune steluţe pe epoleţii jocurilor, ci preferă calificativele clasice (numberz and shit, yo), iar oamenii de bine de la GameSpy i-au acordat jocului doar trei stele, comentariul citat pe site-ul fiind extras dintr-un preview. Măi să fie.





SE VOR LANSA IANUARIE 2008

Insecticide	Gamecock
PDC World Championship Darts 2008	Oxygen
Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	Sega
Pirates of the Burning Sea	Sony Online Entertainment
Universe at War: Earth Assault	Sega
American Civil War - The Blue and the Gray	CDV
Pacific Storm Allies	CDV
The Club	Sega
TV Giant	Ascaron
Frontlines: Fuel of War	THQ

JOCUL GHOSTBUSTERS A DEVENIT REALITATE!

În sfârşit, îndelung aşteptatele informaţii despre jocul Ghostbusters au ieşit la iveală, dezvăluind producătorul, distribuitorul, data lansării şi vocile care îi vor da viaţă.

Terminal Reality (seria BloodRayne) se va ocupa de realizarea versiunilor pentru PC, PlayStation 3 şi Xbox 360, în timp ce studioul Red Fly a fost însărcinat cu producerea alternativelor pentru PlayStation 2, Wii şi DS. Aşadar, chiar dacă cei de la ZootFly au fost primii care au prezentat un prototip, foarte bine primit, al unui eventual joc Ghostbusters la începutul anului, ZootFly nu se va implica în procesul de producţie al jocului, din cauza problemelor legate de licenţiere. În schimb, ZootFly va continua să lucreze la TimeO, un joc asemănător cu Ghostbusters, deoarece ne pune în postura unui vânător de fantome. Jocul Ghostbusters, al cărui scenariu va fi scris de către Harold Ramis, Dan Aykroyd, şi Bill Murray, ale căror voci vor da, de asemenea, viaţă personajelor principale, va fi distribuit de Sierra şi va bântui rafturile magazinelor începând cu toamna anului 2008.

What you gonna play? Ghostbusters! Ta da da da daaa dam!

BUENOS DIAS, BABY!

Halcyon Co., compania care deţine drepturile asupra francizei Terminator, a pus bazele propriului studio producător de jocuri pentru a realiza adaptarea „butonabilă" a viitorului film Terminator Salvation: The Future Begins. La prima strigare, jocul va fi disponibil pentru consolele next-gen, PC şi platforme mobile, lansarea sa urmând a avea loc concomitent cu apariţia filmului pe marile ecrane, prin vara anului 2009.



De reţinut că Halcyon Co. deţine drepturile asupra operelor cunoscutului scriitor de science fiction Philip K. Dick şi are de gând să lanseze un joc bazat pe scrierile acestuia în cursul anului 2010.

Vânează terminatorii oi electrice?

UN NOU RAINBOW SIX

Nu e un secret că teroriştii, conspiraţiile oculte şi scandalurile politice gâdilă în mod plăcut cipul implantat de extratereştri în creierul fertil al lui Tom Clancy şi îl determină pe „maestru" să ne ţină ocupaţi cu thrillerele sale politice în timp ce marţianul ne fură vaca de sub nas. Cerneala curge, conspiraţia merge înainte, altfel spus, omul o duce bine. Dar ştiţi cine o duce mai bine decât omul Tom Clancy? Vă spunem noi. Industria „Tom Clancy". Nici n-au apucat bine să se răcească pistolaşele antiteroriştilor din Rainbow Six Vegas, că Ubisoft vrea să-i pună din nou la treabă. Gigantul francez a răspândit vestea că studiourile sale din Montreal se spetesc muncind de zor pentru a ne oferi, în martie 2008 (nu întâmplător, lansarea va coincide cu aniversarea de zece ani a francizei Rainbow Six), un nou şi mult mai strălucitor Rainbow Six Vegas - al doilea, pentru PC, X360 şi PS3. Sooooometime, (when they get) over the rainboooooow…

Oare cine ţine de şase la capătul curcubeului?



PARTISAN

Rusnacii de la ND Games, divizie a Noviy Disk, au anunţat că lucrează de zor la Partisan, un action RPG cu iz de WWII. Jocul va fi lansat la începutul lui 2009, exclusiv pe PC, şi se laudă că oferă o combinaţie unică de elemente action, tactică şi RPG. Cam atât. Şi poze. Multe poze.

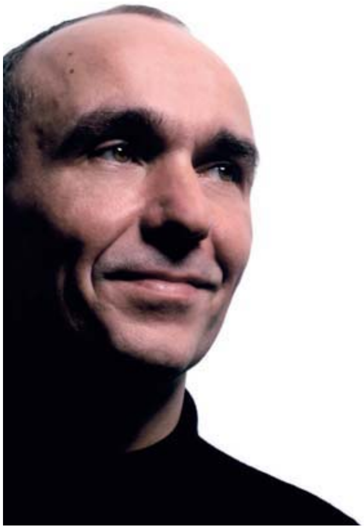












FABLE 2, PESTE UN AN

Eurogamer.net a organizat un interviu - live text - cu una dintre legendele industriei, Peter Molyneux. Pe parcursul a 90 de minute, acesta a răspuns întrebărilor trimise de fani, confirmând printre altele că sfârşitul lui 2008 va aduce Fable 2, că Lionhead Studios lucrează la un proiect nou (posibil Project X) sau că ar face un Dungeon Keeper pentru DS dacă EA i-ar da drepturile.

„Am avut coşmaruri în care eram efectiv atacat de către reviewer-i cu nişte săbii ce semănau cu nişte pixuri gigant."

SĂRBĂTORI FERICITE PENTRU SONY



Ultima perioadă a adus numai veşti bune pentru Sony, care a început să recupereze din avansul celor de la Nintendo şi Microsoft. „Revoluția" a început în Japonia, unde PlayStation 3 a reuşit să câştige bătălia consolelor două săptămâni la rând. Cifrele cumulate din prima jumătate a lunii noiembrie plasează PS3-ul pe primul loc, cu 95.178 de unități vândute. Cu un total de 70.794, Nintendo Wii ocupă poziția a doua, iar Xbox 360, la mare distanță de primele două clasate, a vândut doar 12.342 de unități. Totuşi, dacă ar fi să comparăm vânzările pe toată durata de viață a celor trei console, Wii-ul ocupă relaxat primul loc cu 3,8 milioane, urmat de PS3 cu 1,3 milioane şi Xbox 360, care în ciuda eforturilor depuse de Microsoft, a vândut în Japonia doar 459.943.

Tot japonezii au contribuit şi la succesul ultimei variante de PSP. Zilele trecute Sony a anunțat că PlayStation Portable Slim & Lite - PSP Slim - a atins pragul de un milion de unități vândute, după mai puțin de două luni de la lansare.

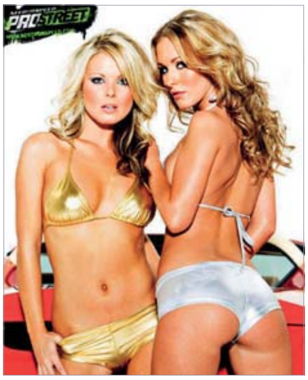
Situația s-a îmbunătățit şi în SUA, unde, începând din 2 noiembrie, vânzările PS3-ului au înregistrat o creştere de 298%. Un motiv ar fi şi lansarea variantei „40 GB" la prețul de 399 de dolari. La aproape un an de la lansare [perioada 17 noiembrie 2006 - 8 noiembrie 2007], în America de Nord au fost vândute 2.105.000 de PS3-uri. Comparativ, 360 a ajuns la 6,3 milioane [22 noiembrie 2005 - 1 septembrie 2007], iar Wii-ul la 5,46 milioane [19 noiembrie 2006 - 30 septembrie 2007].

Poate şi datorită acestor creşteri, Dubai International Capital, o ramură a companiei de investiții Dubai Holding, a achiziționat în 19 noiembrie acțiuni Sony în valoare de 500 de milioane de dolari. Detaliile acestei tranzacții nu au fost momentan prezentate, însă este evident că Sony a câştigat foarte mult şi la capitolul imagine. După cum am spus încă din titlu, pe cei de la Sony îi aşteaptă sărbători fericite în acest sfârşit de an.

EA COMENTEAZĂ CONTROVERSATUL PROMO NFS



Una dintre „metodele" de promovare a jocului NFS: ProStreet a reuşit să stârnească un mic scandal şi, foarte important, să aducă produsul în centrul atenției. Motivul? Câteva imagini pentru care au fost folosite două modele de pe page3.com, site-ul softcore al tabloidului britanic The Sun. Cei de la EA, singurii de altfel, regretă că imaginile au ajuns în fața „tinerilor" gameri, care cu această ocazie au aflat că jocul lunii este... a explicat brutalistu pe forum.



„Regretăm că aceste imagini au scăpat prin sita aprobărilor EA-ului. Nu sunt ceva cu care brandul nostru se asociază, iar site-ul ce le găzduia a fost închis azi dimineață", a declarat un purtător de cuvânt din partea Electronic Arts.

LEVEL TOP 10

1. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	**2K Games**
2. The Witcher	**ATARI**
3. BioShock	**2K Games**
4. Portal	Valve Corporation
5. Pro Evolution Soccer 2008	Konami
6. Clive Barker's Jericho	Codemasters
7. Team Fortress 2	Valve Corporation
8. Half-Life 2: Episode Two	Valve Corporation
9. Hellgate: London	Electronic Arts
10. Football Manager 08	SEGA

DECEMBRIE 2007

TWO WORLDS - THE TEMPTATION

SouthPeak a anunțat că prima jumătate a lui 2008 ne va aduce şi The Temptation, primul expansion pentru RPG-ul Two Worlds (Xbox 360/PC). Acest expansion adaugă noi teritorii regiunii Antaloor, îmbunătățeşte sistemul de luptă şi comportamentul NPC-urilor şi va oferi răspunsuri mai multor mistere din jocul stand-alone. Anunțul a fost sărbătorit cu trei imagini.



BLIZZARD + ACTIVISION = LOVE

Un anunţ care probabil i-a făcut pe cei de la EA să se cam sperie un pic ne spune că Activision şi Blizzard sunt uniţi în sfânta taină a căsătoriei incestuoase. Vivendi, compania ce deţine Blizzard, a acceptat o fuziune cu Activision, luând astfel naştere un mamut al industriei numit Activision-Blizzard. Afacerea se estimează că valorează 18,9 miliarde de dolari, din care Vivendi pune la bătaie Vivendi Games, estimat la 8,1 miliarde, 1,7 miliarde în bani gheaţă, plus 0,9 miliarde în alte bunuri. Astfel, Vivendi este majoritară cu un procent de 52% în tot mizilicul acesta de afacere.

Ce înseamnă asta pentru noi? Şi lucruri bune, dar şi rele. Partea plină ne arată că ne vom bucura mult şi bine de titluri precum Call of Duty, Guitar Hero, StarCraft, WarCraft, Diablo şi WoW. Partea tristă este că toate aceste titluri sunt deja vechi şi nu mai aduc mai nimic nou pe firmament, iar acest colos poate băga pumnul în gură foarte uşor noilor apăruţi şi ideilor noi ce încearcă să scoată capul de după colţ. Motivul este simplu: sucky, sucky five dollah! Măreţul ban dictează tot. Parcă văd că se ajunge la un monopol scârbos în lumea jocurilor, la fel cum Microsoft suge sângele nepreţuit pe piaţa sistemelor de operare. Consolidarea şi monopolizarea vor pune capăt creativităţii şi originalităţii.

FALLOUT 3 VINE CU MINIM NOUĂ FINALURI



Într-un interviu acordat site-ului CVG, Pete Hines, Vice President-PR/Marketing Bethesda, a mai lansat câteva informaţii legate de Fallout 3. Foarte interesant este faptul că jocul programat pentru sfârşitul anului 2008 va avea un număr impresionant de finaluri, între 9 şi 12. Atâta timp cât Hines nu a fost lovit de sindromul Molyneux, acest anunţ poate fi încadrat la rubrica „veşti bune despre Fallout 3". Tot în cadrul acestui interviu, când discuţia a ajuns la proiectul Elder Scrolls MMO, Hines a declarat scurt şi la obiect că momentan cei de la Bethesda pun accentul pe Fallout 3 .

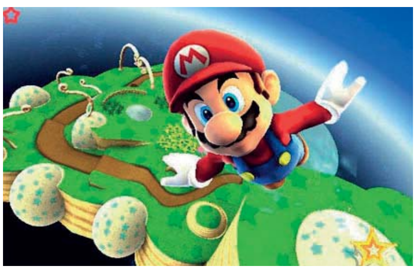
„Vor fi între nouă şi douăsprezece finaluri diferite în funcţie de ceea ce faci în joc. Fie că este vorba despre o alegere clară şi definitorie între alb şi negru, fie că vei face acelaşi lucru, dar într-un mod diferit, toate vor duce către un alt final."



MARIO VINDE TOT

Dragi tovarăşi şi preteni, instalatorul mustăcios multilateral dezvoltat a dat o lovitură grea portofelului dictaturii burghezimii consoliste. În prima săptămână de la lansare, Super Mario Galaxy pentru Wii a uşurat un sfert de milion de buzunare japoneze. Da, aţi ghicit, 250 000 de copii vândute. Restul jocurilor din Top 10 al vânzărilor însumate nu au putut atinge această sumă. Acest lucru nu poate însemna decât că jocul este ori cu adevărat bun ori japonezii sunt din ce în ce mai nebuni. Ţinând însă seama cât de faine sunt jocurile de pe Wii, tindem să credem că de fapt jocul este fantastic. Mai ales că geniul Shigeru Miyamoto a reuşit să găsească o soluţie şi pentru un multiplayer fantastic. Să fie primit.





EVE TRINITY

Folosind la maximum engine-ul grafic modular, CCP a lansat în data de 5 decembrie cel mai mare expansion pentru popularul său MMO, EVE. EVE Trinity vine cu noul engine grafic, Trinity II, şi schimbă complet faţa jocului. Fiecare element grafic a fost complet refăcut şi vă va veni greu să vă recunoaşteţi propria navă acum, după ce a fost trecută prin nenumărate operaţii estetice. Expansion-ul, ca orice expansion ce se respectă, nu introduce doar elemente grafice noi (deşi 90% asta face), ci mai împrospătează experienţa de joc prin noi caracteristici legate de gameplay.

Iată câteva dintre ele:

- **Noi nave:** „Black Ops" Battleships, „Marauder" Battleships, Heavy Interdictor Cruisers, Electronic Attack Ships, Jump Freighters
- **Conţinut nou:** noi misiuni oferite de agenţi, unelte mai bune pentru verificarea semnăturilor obiectelor şi navelor întâlnite în spaţiu, obiecte speciale pentru fiecare facţiune în parte.



- **Noi îmbunătăţiri:** Heat Focus, Drone Mutations, Booster Entrepreneurship, Bomb Trajectory, Attribute Reassignment Modifier (ARM) Scripts, General Improvements.

Acum rămâne să vedem dacă s-a lucrat şi la atenuarea lagului fenomenal ce apare în momentul în care sunt mai multe nave în acelaşi sistem solar. Acel lag făcea ca cea mai frumoasă parte a jocului, bătăliile între flote, să se rezume la un slideshow amărât şi la o întârziere a comenzilor date de câteva secunde. Să sperăm că odată cu noile briz-briz-uri grafice, CCP a reuşit să nu încarce serverele cu un conţinut nedorit care ne aruncă înapoi în epoca de piatră.





RIP Run In Peace

Nu ştiu dacă aţi observat, dar în discuţiile despre jocuri cu „ăi bătrâni", fraza „băi, ce jocuri se făceau pe vremuri..." se repetă obsedant. Ca să le (sau să ne, că nici noi, cei din redacţie, nu mai suntem tineri şi nevinovaţi) facem pe plac, am introdus rubrica Retro, tocmai pentru a putea sporovăi în voie despre „jocurile care s-au făcut pe vremuri". La fel ca individul care se culca în fiecare seară cu două pahare la căpătâi, unul plin, în caz că i se face sete, şi unul gol, dacă nu i se face sete, ne-am trezit şi noi cu două rubrici. Una permanentă, care tratează jocurile care s-au făcut pe vremuri, şi un „mic foileton" (probabil se va „întinde" pe vreo patru numere) despre jocurile care nu s-au făcut pe vremuri. Să purcedem, deci...

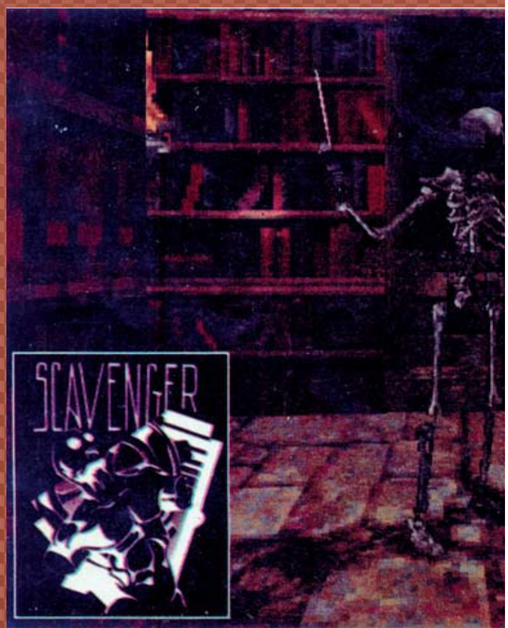
P.S: Intenţionam să fiu un bun român şi să inaugurez seria cu un „decedat" autohton celebru, Zamolxe, dar am făcut un calcul, mi-a dat cu virgulă şi am decis să-l mai amân puţintel. Dacă sunteţi copii cuminţi, nu urechiaţi viezurii, nu trageţi cu praştia în berze şi mâncaţi toată mămăliguţa, o să vă povestesc pe îndelete despre el în numărul viitor.

P.P.S: Da, e LOOM :P Ştiaţi că a fost proiectat ca o trilogie?

Into The Shadows

Citez din Game Over, numărul 3, august 1996. „O firmă de curând apărută lucrează la un joc care promite...". Firma de curând apărută era grupul suedez Triton (uitaţi-vă puţin mai jos dacă doriţi detalii), iar jocul promiţător (eu aş spune revoluţionar dacă aş reuşi să fac naibii demo-ul să ruleze) se intitula Into The Shadows, un action/adventure/beat'em'up/fighting/RPG. Adică un Bioforge cu multă cafteală gen Virtua Fighter (sau Mortal Kombat) şi aromă puternică de RPG. Un proiect ambiţios, care avea toate şansele să devină un „Quake-killer", deşi nu-şi dorea asta, şi să schimbe istoria dacă ar fi văzut lumina zilei. Aceia dintre voi care urmăreau cu interes scena demo-urilor scrise în limbaj de asamblare ştiu că suedezii din spatele grupului Triton aveau la activ două demo-uri absolut demenţiale (cu care au câştigat ceva premii pe la concursurile de asamblare), Crystal Dreams 1 şi 2, şi au fost principalii „vinovaţi" pentru Fast Tracker 2, un programel genial care permitea crearea şi editarea fişierelor .MOD şi .XM (format dezvoltat tot de ei).

De ce revoluţionar? În primul rând, nu s-a pornit la drum cu ideea că ITS trebuie să fie un Quake/Doom/Wolfenstein killer cum era la modă în acele timpuri, ci s-a optat pentru un „blend" încântător de genuri. Sărind peste cele 20 de personaje „jucabile" şi elementele originale de gameplay şi design (de exemplu, luptele în stil Virtua Fighter şi dispariţia conceptului de arenă aşa cum îl ştim din MK), suedezii de la Triton promiteau că vor livra un motor grafic avansat, capabil să suporte umbre provenite de la surse multiple de lumină. În timp real. Well, în acel moment nici Quake-ul, staroste peste tot ceea ce însemna 3D, nu se putea lăuda cu asemenea performanţe, deci vă închipuiţi câte vise umede au provocat promisiunile şi ambiţiile suedezilor. Pentru a anima cât mai natural monştrii şi cele 20 de personaje promise, programatorii de la Triton au dezvoltat T.A.P.E (Triton Advanced Physics Engine), un motoraş fizic scris doar în limbaj de asamblare. Pentru



Indiana Jones and the Iron Phoenix

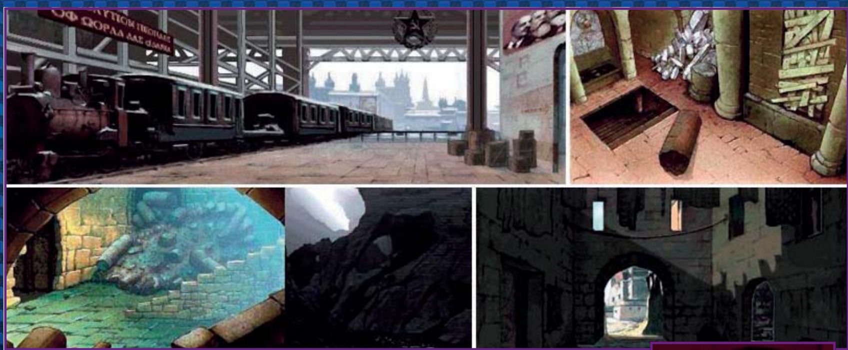
I-ați înjurat cu poftă pe lucași când au renunțat la Sam & Max: Freelance Police și ați răsuflat ușurați când au anulat „action-ul" Full Throttle: Hell on Wheels. Nume cu greutate, domnule. Dar v-ați întrebat vreodată ce l-a determinat pe săracul Indy să se apuce de băut și să calce pe urmele Larei? Nu cred. Ei bine, între 1993 și 1995, Lucas Arts șurubărea de zor la un sequel pentru genialul Indiana Jones and the Fate of Atlantis, adventure cu care majoritatea dintre noi ne-am început „cariera" de „questeri". Se pare că storyline-ul implica o grupare de naziști criminali de război „cantonați" în Bolivia aflați în căutarea unui artefact care l-ar fi putut readuce pe multiubitul lor Fuhrer în lumea celor vii.

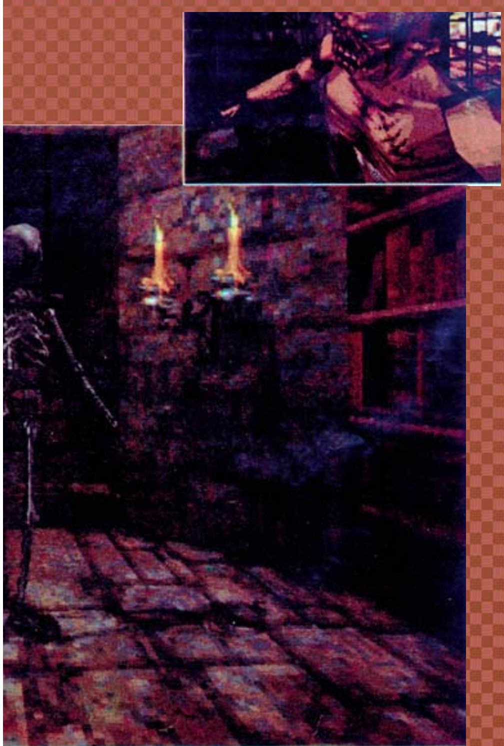
O mică neînțelegere între Anson Jew (hehehe), Lead Character Animator, ale cărui personaje desenate inițial în stil Art Deco s-au potrivit cu background-urile lui Bill Stoneham (Lead Artist) ca nuca în perete, a determinat echipa de producție să ia în considerare posibilitatea folosirii actorilor filmați. Ceva în genul lui Gabriel Knight: The Beast Within. Se spune că s-au efectuat câteva filmări de probă, dar Anson Jew contrazice zvonul și declară că nu s-a trecut de faza discuțiilor. We'll never know...

Inițial Iron Phoenix a pornit ca un proiect dezvoltat in-house, dar mai târziu a fost pasat lui Strategy First la recomandarea lui Stoneham. Nu se cunosc exact toți factorii care au cauzat moartea prematură a proiectului, cu excepția



unei „mici" întâmplări nefericite de la ECTS, care se pare că a fost principalul motiv pentru care Indy n-a mai umblat cu fenicsul vopsit. La ECTS, când Iron Phoenix se afla în a cincisprezecea lună de producție, Lucas Arts a aflat că jocul nu putea fi vândut în Germania din cauza poveștii înțesate cu naziști, criminali de război și fuhreri zombificați. Ca o paranteză, cunoașteți, cred, că afișarea simbolurilor naziste se pedepsește (sau se pedepsea) cu închisoarea în Germania. Deci mare grijă cum le faceți cu mâna trecătorilor, dacă ajungeți pe acolo. Ei, în acel moment Germania era cea mai importantă piață pentru producătorii de adventure-uri, iar imposibilitatea de a publica Iron Phoenix-ul pe piața germană ar fi dat o lovitură greu de suportat seifurilor baștanilor de la Lucas Arts. Fate of Atlantis a scăpat ușor cu mici modificări aduse în mare parte graficii. S-a tăiat câte-o svastică ici, o freză





a nu ucide sistemele vremii, și motorul grafic al jocului urma să fie codat în proporție de 99% în limbaj de asamblare.

Din nefericire pentru miile de gameri care visau să leșine în fața umbrelor în timp real promise de ItS, Triton a rămas fără publisher. Conform unei știri publicate online (nu mai țin minte numele exact al site-ului) în 27 februarie 1997, în urma unor „neînțelegeri" (Scavenger n-a mai primit fonduri de la GT Interactive, iar suedezii nu voiau să lucreze gratis) cu publisher-ul Scavenger, Triton și-a luat catrafusele, s-a metamorfozat în Frozen Moose Entertainment și a început să lucreze la „ceva mai bun decât ItS". În aceeași zi, Blizzard lansa al doilea patch pentru Diablo 1. Prin '98, Scavenger, publisher care era recunoscut pentru faptul că prefera să pună la lucru „grupări oculte" de pe scena demo-urilor pentru Amiga, a închis ochii, iar foștii angajați s-au răspândit în cele patru zări (unii dintre ei au ajuns să lucreze la IO Interactive). Câțiva dintre membrii Triton au pus temelia studiourilor Starbreeze (Enclave, Chronicles of Riddick-Escape from Butcher Bay).



blondă colo, cenzura nu a reușit să-l strice de tot. Însă în cazul lui Iron Phoenix, elementele din storyline considerate „subversive" de către apărătorii moralei nemțești nu puteau fi înlăturate fără a îngropa povestea de tot. Ignorarea pieței germane însemna sinucidere curată, așa că Lucas a ales să pună cruce proiectului și să-și facă de lucru pe alte tărâmuri mai corecte din punct de vedere politic. Pentru o vreme, lucașii au cochetat cu ideea unui adventure Indiana Jones and the Spear of Destiny, însă proiectul nu s-a materializat. În cele din urmă, Lucas Arts a renunțat complet la ideea unui adventure clasic în lumea lui Indy și s-a hotărât să-l trimită pe simpaticul arheolog la produs „Tomb Raider style". Umblă vorba că anumite elemente de storyline din Iron Phoenix au fost „reciclate" în Indiana Jones and the Infernal Machine. Cu toate că Iron Phoenix a fost anulat, Dark Horse a preluat povestea și a transformat-o într-o serie de patru comics-uri, modificând sau schimbând câteva părți din plot-ul original (printre care finalul și prezența lui Hitler în rolul personajului negativ).

SPECIAL

Warcraft Adventures



Cu mâna mea te-am făcut, cu mâna mea te omor!!! Adică, în limbaj de marketing „Preferăm să renunțăm la el decât să aruncăm pe piață un produs de o calitate îndoielnică". Încercați să vă amintiți unde și de câte ori ați mai auzit această frază. Nimic? E scuza preferată a indivizilor de la Blizzard și epitaful inscripționat pe crucile celor două jocuri pentru care mi-aș vinde o jumătate de suflet (cealaltă jumătate o păstrez pentru Monkey Island 5) doar să le văd pe PC-ul meu: Starcraft Ghost și Warcraft Adventures. La lansare, Starcraft-ul împărțea un CD cu trailerul cinematic al unui adventure în universul Warcraft, intitulat, logic, Warcraft Adventures. Trailer-ul se încheia cu replica lui Thral: „Blackmoore, tonight you sleep in Hell!!". În acel moment, am știut instant ce voiam să mă fac când creșteam mare. Jucător de Warcraft Adventures.

Chiar dacă nu mă dau în vânt după cele cinci jocuri Warcraft, sunt un mare fan al universului Warcraft. Am citit cu sfințenie toate romanele și partea de „storytelling" din manuale și am trișat în Warcraft 1, 2 și 3 ca ultimul n00b pentru că ardeam de nerăbdare să citesc briefing-urile și să mă holbez la cutscene-uri. Într-un cuvânt, m-a interesat doar povestea. Pentru unul ca mine, ahtiat după povești nemuritoare și quest-uri la fel de nemuritoare, un adventure care urmărea ascensiunea lui Thrall de la un umil sclav la șamanul potent pe care-l trimiteți la măcel în Warcraft 3 ar fi fost mană cerească. După cum v-ați dat seama, Warcraft Adventures urma să fie legătura dintre Warcraft 2 și Warcraft 3. Și, cel mai important, trebuia să fie un adventure clasic, „desenat de mână", cu puzzle-uri șmechere, ca'n vremurile bune ale genului. În comunicatul de presă care a însoțit anunțul, „blizzardiștii" promiteau peste șaizeci de locații măiestru „desenate" și vreo șaptezeci de personaje celebre extrase din inima folclorului warcraftian (printre care Durotan, Orgrim Doomhammer, Zul'jin, Kilrogg Deadeye, Deathwing, Alexstrasza și mulți alții) și o distribuție impresionantă (Clancy Brown, THE Tony Jay și Peter Cullen). Trebuie menționat că Warcraft Adventures nu a fost dezvoltat în întregime de Blizzard. Animation Magic, o companie rusească staționată în St. Petersburg, s-a ocupat de animații, artwork-uri, engine și implementarea sunetului, în timp ce Blizzard le-a oferit consultanță. Și bani.

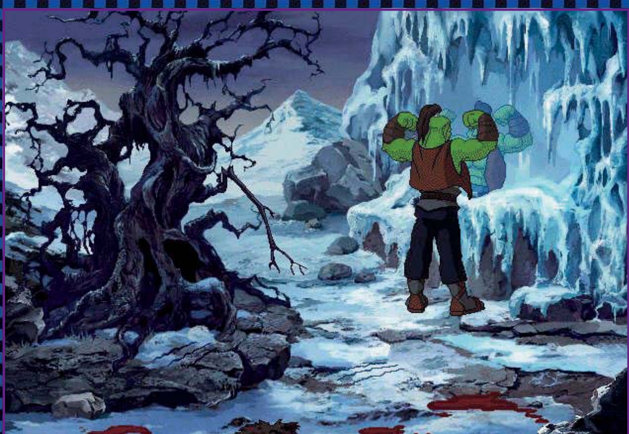
Spre marea dezamăgire a fanilor, Warcraft Adventures a fost anulat în primăvara lui 1998 (la un an după ce a fost anunțat), când Blizzard a constatat că, deși grafica și povestea „corespundeau cerințelor", gameplay-ul lăsa mult de dorit. A urmat vechea poveste spartană... dacă noi considerăm că progenitura nu-și merită mălaiul, mai degrabă îi crăpăm capul decât să-i dăm de mâncare toată viața. Și când mă gândesc că era aproape gata... Vocile fuseseră înregistrate,



puzzle-urile aranjate, toate locațiile existau în joc. O mică sesiune de tweaking era planificată înainte de E3-ul din '98, dar jocul n-a mai ajuns acolo. Păcat.

Din fericire pentru fanii lui Thrall, Blizzard a considerat că povestea din Warcraft Adventures este esențială pentru următoarele jocuri din serie și a transformat-o într-un roman considerat canonic pentru jocurile plasate în universul Warcraft. Așa a luat naștere Warcraft: Lord of the Clans, un mini-roman fantasy scris de Chris Golden (ajutat de Chris Metzen, unul dintre creatorii universului Warcraft), cunoscut pentru contribuția lui la universul Star Trek. Într-un târziu a fost tradus și în limba română (publicat de editura Amaltea) și îl puteți găsi încă în librării.

■ cioLAN






POȚI FIFA08?
POȚI SĂ MENȚII POSESIA MINGII ÎN TIMP CE DEFENSIVA ADVERSĂ ROIEȘTE ÎN JURUL TĂU? POȚI SĂ DRIBLEZI, SĂ PASEZI ȘI SĂ TE DEMARCI? POȚI SĂ ȘUTEZI CU EFECT, FIX LA VINCLU? POȚI SĂ DOMINI TERENUL ȘI SĂ ADUCI TROFEUL ACASĂ?
CANYOUFIFA08.COM
FIFA 08
Caută FIFA 08 pentru telefoane mobile pe Vodafone LIVE.
3+
www.pegi.info
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
EA SPORTS
XBOX 360 LIVE
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
PSP PlayStation Portable
Wii
NINTENDO DS
PC DVD
vodafone
Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING. E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90



Silent Hunter IV: U-Boat Missions

Silent Hunter IV este un joc deosebit, a cărui lansare a fost umbrită însă de faptul că jocul nu a fost terminat. În acest moment, după câteva patch-uri, e clar că a devenit în fine un „must have", aşa că era timpul pentru un expansion. Dacă v-a trecut prin cap că ar fi frumos să puteţi juca cu submarinele nemţeşti pe engine-ul grafic şi fizic al lui Silent Hunter IV, iată că producătorii ne pregătesc un add-on pentru primăvară, care se va ocupa exact de o campanie cu germanii, în Oceanul Indian. Mai jos, Tudor Şerban, Lead Game Designer la Ubisoft Romania pentru Silent Hunter IV, ne-a răspuns la câteva întrebări legate de acest U-Boat Missions.

LEVEL - *În primul rând, am vrea să ştim de ce aţi ales să faceţi un expansion pack în care să introduceţi U-Boat-urile, având în vedere că acestea sunt „proprietatea" lui Silent Hunter III. A avut comunitatea un rol important în a vă ajuta să vă decideţi asupra subiectului?*

Tudor Şerban - Cu fiecare joc pe care îl lansăm încercam să oferim jucătorilor noi experienţe legate de războiul submarin, prezentând noi teatre de operaţiuni, campanii, misiuni, submarine, nave etc. Unul dintre teatrele de război pe care ne-am dorit să îl prezentăm pe larg în SH3/4, dar pe care nu am reuşit, din considerente de timp, a fost Oceanul Indian. De asemenea, alegând acest teatru de operaţiuni, am oferit fanilor suportul necesar pentru a extinde campaniile cu submarinele germane, folosind noul sistem de campanie şi un engine îmbunătăţit care are, pe lângă vizibile îmbunătăţiri grafice, un sistem de încărcare dinamic, o modificare mai uşoară a datelor de campanie, un sistem nou de obiective etc.

L. - *Având în vedere că prezenţa U-Boat-urilor în Oceanul Indian nu a avut aceleaşi implicaţii şi efecte ca în Atlantic, sub ce formă va fi implementată campania germană şi în jurul căror evenimente importante va fi construită?*

T.S. - Chiar dacă impactul campaniei din Oceanul Indian a fost mult mai redus decât cel din Atlanticul de Nord sau Marea Mediterană, această campanie a avut particularităţile ei – navele aliate navigau singure, convoaiele erau de mici dimensiuni şi slab escortate, prezenţa aviaţiei şi a navelor de suprafaţă aliate a fost redusă. Cu acest add-on am încercat să recreăm acest câmp de luptă în care jucătorul este singur, departe de bazele germane şi în care partea de găsire şi interceptare a navelor diferă de cea din Atlanticul de Nord, generând astfel o experienţă diferită. Am fost mai mult preocupaţi de detaliile legate de autenticitatea acestei campanii, decât de acurateţea evenimentelor petrecute.



L. - *Am citit că se va introduce aşa-numitul „Strategic Warfare". Ce înseamnă aceasta?*

T.S. - „Strategic Warfare" este unul dintre noile „features" adăugate în add-on prin care jucătorul, avansând în grad, va primi suport din partea diferitelor unităţi navale şi aeriene. Spre exemplu, la primul grad - Oberleutnant zur See – jucătorul poate chema unităţi aeriene care să facă misiuni de recunoaştere în zone adiacente bazelor japoneze. Avansând în grad, jucătorul poate chema în ajutor unităţi auxiliare germane sau japoneze aflate în zonă. Aceste unităţi, pe lângă faptul că oferă informaţii despre mişcările inamicului, pot oferi combustibil şi torpile sau pot ataca unităţile aliate din regiune.

L. - *Ce fel de tipuri de suport vor fi la dispoziţia căpitanului de submarin?*

T.S. - Pentru această campanie jucătorul are la dispoziţie submarinul IX-D2, ce are rezervoare de combustibil auxiliare care îi permit să facă acest tip de misiuni la mare distanţă de bazele germane. De asemenea, dacă jucătorul va avea rezultate foarte bune în campanie, va putea primi un submarin experimental de tipul XVIII. Acest submarin, care a existat doar ca prototip, apare pentru prima oară într-un joc cu submarine şi îi va permite jucătorului să experimenteze jocul dintr-o perspectivă diferită. Caracteristica lui principală este turbina Walther care îi permitea,





pentru o perioadă limitată, să atingă viteze de 25 de noduri pe sub apă (comparativ, tipul IX merge cu 7 noduri).

L. - *Cum se vor integra acestea în gameplay, mai exact în ce condiţii suportul devine accesibil?*

T.S. - Adăugând aceste noi unităţi încercăm să oferim jucătorului o experienţă nouă prin care el poate coordona şi coopera cu unităţi aliate de suprafaţă sau aeriene. Acest add-on ne-a permis să experimentăm noi direcţii în care putem extinde jocul pe viitor, în funcţie de ce reacţii vom primi de la fani.

L. - *Bănuim că se vor introduce şi unităţi NPC noi. Vor fi acestea jucabile în multiplayer de exemplu? Acest „Strategic Warfare" va fi şi el oferit celor care preferă multiplayer-ul? De asemenea, vor fi introduse şi noi moduri de multiplayer?*

T.S. - Aceste unităţi nu vor fi disponibile în multiplayer. Cu acest add-on ne-am direcţionat eforturile spre a face o campanie nouă cu submarinele germane în Oceanul Indian şi a îmbunătăţi accesibilitatea şi interfaţa jocului. În urma feedback-ului primit de la fani există posibilitatea adăugării lor pe viitor şi pentru multiplayer, dar pentru moment nu vor fi disponibile decât în modul de carieră.

L. – *Există vreo şansă să putem simula în multiplayer o luptă între submarine, oricât ar fi de incompatibilă cu conceptul de simulare?*

T.S. - Lupta între două submarine în al Doilea Război Mondial este departe de acurateţea evenimentelor şi a tehnologiei existente la acea vreme. Cele câteva întâlniri între submarine au fost mai mult accidentale şi s-au petrecut la suprafaţă. Scopul modului de multiplayer a fost de a prezenta şi evidenţia acest tip de gameplay asimetric dintre submarin şi navele de suprafaţă (mai exact escorte).

L. - *Am văzut că vor fi introduse clase de eroi pentru echipaj. Ne puteţi descrie ce înseamnă exact asta?*

T.S. - Aceşti eroi sunt marinari din echipaj care, de-a lungul carierei, avansând în grad, pot primi diferite abilităţi - fie pasive, fie active. Spre exemplu - Master Engineer – este o abilitate pasivă care, pe lângă faptul că va reduce timpul de reparare a diferitelor echipamente şi sisteme, îi va permite jucătorului să repare în timpul unei patrule echipamente care altfel nu ar fi putut fi reparate decât în bază. Un exemplu de abilitate activă este „Riposte" care pentru o perioadă limită va reduce timpul de încărcare al torpilelor şi viteza lor.

L. - *Aceşti eroi pot fi doar „angajaţi" sau pot fi şi creaţi pe măsură ce câştigă experienţă?*

T.S. - Aceşti eroi vor apărea pe parcursul campaniei când marinarii avansează în grad. Abilităţile vor fi disponibile numai pentru cadrele superioare şi vor avea o şansă de apariţie mai mare pentru ofiţeri. Jucătorul va decide care dintre membrii echipajului va avansa în grad, dar aceste abilităţi sunt legate şi de specializările marinarului. Pe lângă obţinerea eroilor de-a lungul carierei prin avansarea în grad, există posibilitatea de a recruta eroii din bază, dar aceştia vor fi disponibili aleator, de la patrulă la patrulă.

L. - *Suntem siguri că există lucruri noi care vor fi prezente în add-on, lucruri interesante pentru cei mai hard-core. Orice informaţie de acest gen ne puteţi oferi este mai mult decât bine-venită.*

T.S. - Pe lângă noua campanie şi aceste abilităţi speciale ale eroilor, am schimbat întregul sistem de „upgrade" pentru echipamente, senzori, arme şi torpile disponibile pentru jucător de-a lungul carierei, adăugând noi opţiuni şi tipuri de echipamente/arme, ca de altfel şi o interfaţă nouă.

L. - *Vă mulţumim.*

Sebastian „Locke" Bularca



LEGENDARY THE BOX

Femeia ne va aduce sfârşitul

Cutia Pandorei şi necazurile pe care ea le revarsă asupra lumii sunt lucruri cunoscute de toată lumea. Se spune că în vremuri demult apuse, Zeus, supărat pe Prometeu că a furat focul din Olimp pentru a-l da oamenilor, a ordonat zeilor mai mici să creeze femeia ca pedeapsa supremă. Heh, nici nu ştie ce treabă bună a făcut. După ce fiecare dintre zei a dat tot ce a avut mai bun din el pentru a crea cel mai frumos rău cu putinţă, Zeus i-a oferit darul suprem. O cutie în care erau închise toate relele la care s-a putut gândi, dar şi o mică licărire de speranţă. Trimisă pe Pământ pentru a suci minţile bărbaţilor care trăiau în pace şi ignoranţă, Pandora a călătorit mult prin lume înainte de a deschide cutia. De ce? Pentru a sădi zânzanie în inimile celor care o întâlneau şi care apoi se luptau între ei până la moarte pentru a-i câştiga favorurile. Cu toate acestea, Pandora nu era cea de care lumea trebuia să se ferească, ci cutia cu care Zeus o înzestrase la coborârea din ceruri. La un moment dat, Pandora deschise cutia şi toate relele ieşiră urlând din cutie, iar Pandora speriată închise această cutie în momentul cel mai nepotrivit. Speranţa, firavă şi cu aripile fragile, a rămas singură în închisoarea olimpiană. Pandora (nume care tradus din greaca veche înseamnă cea care aduce daruri) devine astfel cea care nu reuşeşte să aducă niciun dar potrivit omenirii, ba chiar o lipseşte de singurul lucru care o mai putea salva, Speranţa. Un mit cu evidente tente misogine, Cutia Pandorei este un subiect foarte controversat, dar care explică multe :).

Hoţul şi cutia

Gamecock Media Group au preluat mitul şi au încercat să îl stoarcă într-un fel original pentru a crea un FPS „epic", spun ei. Personajul principal este Charles Deckard, un hoţ care se ocupă cu eliberarea operelor de artă de sub controlul exclusivist al bogătanilor şi al muzeelor capitaliste. Una dintre misiunile sale îl poartă în interiorul Muzeului de Artă din New York, de unde trebuie să fure o cutie frumos ornamentată şi de o vârstă incertă. În momentul în care intră în posesia cutiei, nu se poate abţine şi o deschide pentru a vedea ce este înăuntru. Din fericire sau din nefericire, Pandora reuşise să închidă în cutie nu doar Speranţa, ci şi o cohortă de animale mitologice al căror scop declarat era de a elimina rasa umană de pe suprafaţa Pământului. În momentul în care Deckard a ridicat capacul, toate acestea au ieşit la iveală şi au început să facă praf tot ceea ce le ieşea în cale.

După cum probabil vă aşteptaţi, Deckard este cel care poate pune capăt acestor noi probleme cu care rasa umană se vede confruntată. În momentul în care cutia a fost deschisă, Deckard a fost marcat în palmă cu semnul fiarei. El devine astfel greu de ucis şi poate suge spiritul celor morţi pentru a se vindeca.

Şi totuşi nimic nu este atât de simplu. La un moment dat, în timpul conflictului încep să îşi bage coada şi nişte societăţi secrete al căror scop este de a controla lumea. The Black Order, condus de LeFay, face tot ce poate pentru a te anihila pe tine şi pe cei care alcătuiesc un fel de rezistenţă. Aşadar, Deckard va avea de înfruntat nu doar vârcolaci, grifoni şi alte bazaconii, ci şi oponenţi umani. Acest lucru adaugă un element în plus luptelor, deoarece inamicul îţi poate deveni aliat. Astfel, dacă în timpul unui conflict cu forţele lui LeFay intră în scenă şi o gaşcă de vârcolaci, atât tu, cât şi ei vă veţi apuca să vă luptaţi cu forţele întunericului. Un fapt evident, atâta timp cât drăcuşorii nu fac diferenţa între oameni.

Serious Sam şi merele de aur?

Din toate cele văzute şi citite până acum, jocul va fi foarte linear. Nu vom avea prea multe schimbări de situaţie şi nici alegeri care să influenţeze modul în care povestea va decurge. Nu ne putem da nici de partea dracului şi nici de cea a masonului. Vom fi în





KFC zburător!

acelaşi timp marcaţi de fapta oribilă care poate duce la sfârşitul omenirii şi ne vom strofoca din toate puterile să ducem lucrurile pe un făgaş normal. Fiecare misiune va consta într-o continuă fugă prin coridoare şi spaţii deschise, unde ne vom lupta la nesfârşit cu miliarde de monştri până când se ajunge într-o arenă, unde vom da nas în nas cu un boss. Sună destul de cunoscut, nu? Dar se pare că nu va fi aşa. Nu ştiu ce vrea să însemne asta, dar nu va fi aşa. Spark Unlimited, producătorul jocului, se pare că a simţit această inevitabilă întrebare de pe buzele audienţei şi a declarat că jocul nu va semăna cu nimic de până acum. Nu a dat nume sau exemple, dar mie îmi sună a dezvinovăţire.

Unul dintre elementele de gameplay care se pare că le vine în ajutor este bucăţica horror pe care ei o introduc, mai ales pentru partea de luptă prin interioare. Spark vrea ca jucătorul să joace cu lumina aprinsă pentru a nu face infarct. Ei bine, eu îi provoc să fabrice un infarct pe suport plastic. Ar fi o schimbare bine-venită pentru scena destul de anostă actuală, scuturată un pic de Call of Duty 4 şi de Crysis. Dar îmi este greu să cred că aşa ceva mai este posibil. Undying, unde eşti, ca punând mâna pe ei...

Nici luptele cu boşii nu vor fi ca cele clasice. Nu bum, bum, poc, poc şi gata. După cum este trend-ul introdus în ultima vreme în toate jocurile de acţiune, pentru a duce la bun sfârşit o luptă trebuie să ai o mare dexteritate. Pentru a îngenunchea un adversar mai puternic, trebuie apăsată o secvenţă de butoane exact la momentul potrivit pentru a realiza un script nenorocit. De ce spun nenorocit? Pentru că astfel se fură din farmecul luptei, limitând deciziile şi felul în care fiecare dintre noi poate sfârşi o luptă. Mai ales că producătorii se laudă cu un mediu distructibil, lucru ce poate fi folosit în avantajul tău.

Deckard şi Pandora

Poate voit sau poate nu, Deckard nu este femeie. Poate din spirit egalitarist, Deckard nu este femeie. Poate de frică, Deckard nu este femeie. Ar fi fost foarte ironic ca încă o dată cutia Pandorei să fie deschisă de o femeie. Ştiu că lumea poate o să sară în sus când va citi aceste rânduri, dar ar fi fost frumos ca cea mai importantă parte a mitului să fie păstrată şi toate nenorocirile să fie din nou lansate în cădere liberă asupra omenirii. Deşi, poate că Deckard nu face parte din sexul frumos şi deştept, pentru că trebuie să facă parte din sexul frumos, deştept şi puternic pentru a putea duce treaba la bun sfârşit.



Programul interactiv de învăţare a Bibliei

■ **Koniec**



Oare îi sare ţandăra dacă îi spun că îi trebuie un Tic Tac?



Nu trage în cuţu!

- **GEN** FPS
- **Producător** Spark Unlimited
- **Distribuitor** Gamecock Media Group
- **ON-LINE** www.legendarythebox.com
- **Data lansării** primăvara 2008

Beowulf™ The Game

Prețul succesului

Dacă te numeri printre cei trei oameni de pe planetă care încă nu știu cine este Beowulf, citește prima parte a preview-ului apărut în numărul de noiembrie al revistei. Acolo vei putea afla în câteva rânduri principala linie pe care poemul eroic o urmărește pe trei mii și ceva de versuri. O litanie de-a dreptul impresionantă despre unul dintre cele mai cunoscute personaje ale mitologiei nordice, întrecut poate doar de Conan. În concordanță cu lansarea filmului lui Zemeckis, cei de la Activision s-au strofocat să scoată jocul fără problemele obișnuite deja pentru astfel de momente. Graba și necesitatea de a lansa un joc într-o dată prestabilită și fără niciun fel de posibilitate de amânare au constituit o mare problemă pentru toți producătorii de jocuri. Miliarde de bug-uri, deși raportate de game testeri, au văzut lumina soarelui odată cu lansarea a 90% dintre jocurile cu termen de lansare bătut în cuie. Dacă vrei un exemplu concret, uite-te la ceea ce a făcut JoWood cu Gothic 3. Un joc cu un potențial fantastic, dar care nu a devenit jucabil decât la un an de la lansare. Activision a reușit să facă imposibilul și să lanseze jocul fără mari probleme.

Grendel și mama sa

Întreaga epopee ce vrea să fie Beowulf se referă la un mare erou. Partea frumoasă și atipică este că acesta nu este unul tipic. Nu este un Făt-Frumos care își sacrifică ce are mai de preț pentru a-și ajuta poporul. Dimpotrivă. Este o antiteză a eroului clasic, un fel de Spân ajuns stăpân peste Dumbrava Minunată. Povestea lui pleacă de la căutarea gloriei pe care ține să o cucerească în orice mod (deh, scopul scuză mijloacele) și de la faptele mai mult sau mai puțin discutabile din timpul domniei sale. Jocul este cât de cât aliniat poeziei și mult mai apropiat de filmul lui Zemeckis.

La fel de atipic ca și caracterul eroului, tutorialul jocului te aruncă direct în mijlocul unei bătălii la fel de epice ca și restul narațiunii. Beowulf se luptă cu nouă monștri ai mării, iar după ce îi înfrânge pe fiecare și primește puterea dată de focalizarea mâniei de la șefa sirenelor, devine stereotipul vikingului cu mușchi. La fiecare pumn dat sau primit, Beowulf se enervează. Cât de tare se supără el ne arată o flacără dintr-un colț al ecranului, care, cu cât se face mai mare, cu atât devine mai nervos personajul. În momentul în care Beowulf simte că este momentul să se elibereze, prin apăsarea unui simplu buton, toată această mânie îl ajută să intre în starea berserk, atât de caracteristică luptătorilor vikingi. Prieten, inamic, plantă sau clădire va simți pe propria-i piele, scoarță sau tencuială ce înseamnă să îl superi pe Beowulf. În aceste momente, forța i se multiplică de un miliard de ori și oricine îi stă în cale este spulberat. Deși sună ca un lucru bun de avut la casa omului, acea stare nu oferă doar avantaje. În fiecare dintre peripețiile sale, Beowulf este însoțit de o gașcă de prieteni, numiți thani, care îl ajută cum pot, iar când eroul nostru se folosește de puterea mâniei,


As I walk through the valley of the shadow of death...

toată lumea din jur are de suferit. Iar dacă thanii mor, toate aventurile iau sfârşit. Aşadar trebuie folosită cu moderaţie şi cât mai departe de prieteni.

Pentru un 3rd person adventure ca acest joc, introducerea aliaţilor şi a modului în care ei sunt controlaţi nu este ceva nou. Dacă mai ţineţi minte, în Rainbow Six se mai folosea echipa pentru a deschide uşi, a curăţa încăperi sau altele asemenea. Ce este nou însă este modul prin care aceşti camarazi de arme sunt motivaţi. Fiecare serie de lovituri aplicate duşmanilor umple o bară de energie. Când acea bară este plină, Beowulf poate folosi o aură ce creşte forţa de atac atât a sa, cât şi a prietenilor săi. Deşi pare un lucru uşor, acea bară este greu de adus la sută la sută, deoarece funcţionează şi ca bară de sănătate, fiecare lovitură primită reducând-o substanţial. Astfel, nu este un lucru bun să te arunci cu capul înainte în mijlocului roiului de duşmani, doar pentru a realiza combinaţii de lovituri pentru a creşte acea bară de energie. Este de ajuns ca doar unul din patru adversari să îţi aplice o lovitură măiastră pe la spate pentru ca tot efortul să fie în van.



Guitar Heroooo



Pe măsură ce înaintezi în joc şi vei face fapte de vitejie din ce în ce mai mari, tot mai mulţi thani ţi se vor alătura pentru a lupta împotriva răului universal. Avantajele evidente sunt puterea extra de atac/apărare şi creşterea volumului de energie (viaţă) ce poate fi captat de bara despre care vorbeam mai sus. Dezavantajul imediat însă este că deşi bara este mai mare, îţi va fi foarte greu să o umpli pentru a folosi aurele din dotare.

După ce faptele tale iniţiale de vitejie şi pactul ticălos pe care îl faci cu mama lui Grendel te-au suit pe tronul danez, se deschide un nou capitol în cariera ta de rege, Legacy. Datorită acestuia toate faptele tale de vitejie sau barbare vor modifica modul în care supuşii se comportă faţă de tine, modul în care eşti văzut de restul lumii şi puterile de care te vei putea folosi. Astfel, fiecare faptă bună făcută de tine îţi va deschide drumul către mai multe aure, mai puternice şi mai de durată sau către noi aliaţi. Poporul se va uita cu respect la tine, iar Beowulf Tiranul va deveni Beowulf Luminatul. Dacă în schimb



CRUSH!!!

Beowulf The Movie



Ignorat vreme de mulţi ani de industria mediatică, ce profită din plin de pe urma unor astfel de eroi, Beowulf a reintrat în atenţia publicului internaţional datorită filmului de animaţie regizat de Robert Zemeckis. O capodoperă din punct de vedere al realizării artistice, filmul este departe de a fi o animaţie obişnuită a la Walt Disney. Folosindu-se de motion capture şi de artişti talentaţi, filmul are momente în care nu poţi face diferenţa dintre real şi digital.

Filmul se bucură de aportul unor actori de calibru, Anthony Hopkins, Ray Winstone sau Angelina Jolie intrând extraordinar de bine în pielea personajelor ale căror roluri le interpretează. Această notă de savoare te ajută mult să treci peste caracterul animat al filmului şi te face să uiţi că ceea ce vezi sunt doar personaje realizate din miliarde de pixeli.

Filmul urmează acelaşi fir epic ca şi jocul, cu singura deosebire că se sare peste o perioadă de 30 de ani fără niciun fel de explicaţie. Astfel, se trece de la momentul pactului lui Beowulf cu mama lui Grendel, direct la bătălia acestuia cu propriul său fiu.

Deşi v-am spus totul despre film în câteva cuvinte, merită să îl vedeţi pentru realizarea de excepţie şi pentru apariţia inoportună a unei Angelina Jolie în costum de Evă digitală.



alegi să calci peste cadavrele tuturor pentru a te acoperi de glorie, Beowulf Tiranul devine Beowulf Barbarul. Forţele întunericului îţi vor fi cele mai bune prietene şi nu vei avea nevoie de prea mulţi thani pentru a înfrânge pe oricine.

Rupe, sfarmă, sfâşie

De departe cel mai imersiv sistem de luptă de până acum, cel folosit în Beowulf face deliciul oricui salivează la vederea sângelui, a oaselor zdrobite şi a capetelor sparte. Deşi se poate folosi abordarea clasică de a da cu sabia în tot ce te înconjoară (foarte violentă şi sângeroasă deopotrivă), cea mai spectaculoasă luptă este cea de aproape, om la om, om la monstru. Un fel de luptă dreaptă în care cel mai puternic (Beowulf) câştigă, ciobănească este cel mai eficient mod de a scăpa de duşmani. Folosind butonul de priză, Beowulf se aruncă asupra duşmanului, ignorând arma sa şi a acestuia. Prinzându-se într-o încleştare pe viaţă şi pe moarte, vei rupe butoanele de pe tastatură pentru a ieşi viu din încleştare. Introdus deja de ceva vreme, sistemul de apasă butonul potrivit la momentul potrivit pentru a-ţi reuşi combinaţia de lovituri nu funcţionează la fel în Beowulf. Pe ecran îţi apare butonul ce trebuie apăsat, dar trebuie apăsat succesiv cât mai repede cu putinţă, altfel duşmanul scapă din luptă şi se întoarce împotriva ta. Aşadar, tastatura trebuie tratată ca cel mai mare inamic şi trebuie să dai în ea cu toată forţa. Te va urî după, dar asta e. Doar cei mai puternici supravieţuiesc, iar ea nu poate să se răzbune.

Deşi acest sistem de luptă se poate folosi şi împotriva duşmanilor ordinari, el este cheia succesului în lupta cu monştrii mai speciali. Fiecare dintre aceştia va avea o bară de sănătate împărţită în mai multe secţiuni. Secţiunile mari pot fi tocate încet-încet în mod clasic, dar cele de tranziţie trebuie sfărâmate prin combinaţii speciale, extraordinar de spectaculoase. Astfel vei smulge mâini, capete sau coloane vertebrale, doar pentru a le băga pe gât celui căruia tocmai i le-ai furat. Extraordinar de violent, se poate chiar compara cu Manhunt, de departe unul dintre cele mai bolnave jocuri de până acum.

Prinde gotu', rupe-i capu'

Unul dintre cele mai antrenante jocuri ale acestei luni, Beowulf merită încercat de oricine ţine să se descarce violent fără a răni pe cineva drag. Sau poate răni pe cineva când realizează că jocul nu poate fi salvat unde vrei. Nici măcar cu checkpoints. Odată început un episod, acesta trebuie dus până la capăt dacă nu vrei să îl iei de la început a doua zi. Foarte frustrant, mai ales când vrei să iei o pauză după ce te chinui o oră să omori un boss şi realizezi că pentru a ajunge la el, trebuie să refaci prima oră a episodului. Te face să intri şi tu în berserk mode şi să vrei să le spargi capetele celor de la Ubisoft.

■ **Koniec**



- **Producător** Ubisoft
- **Distribuitor** Ubisoft
- **Procesor** PIV 3 GHz
- **Memorie** 1 GB RAM
- **Accelerare 3D** 256 MB
- **ON-LINE** www.beowulfthemovie.com

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	–
Storyline	8
Impresie	8

8

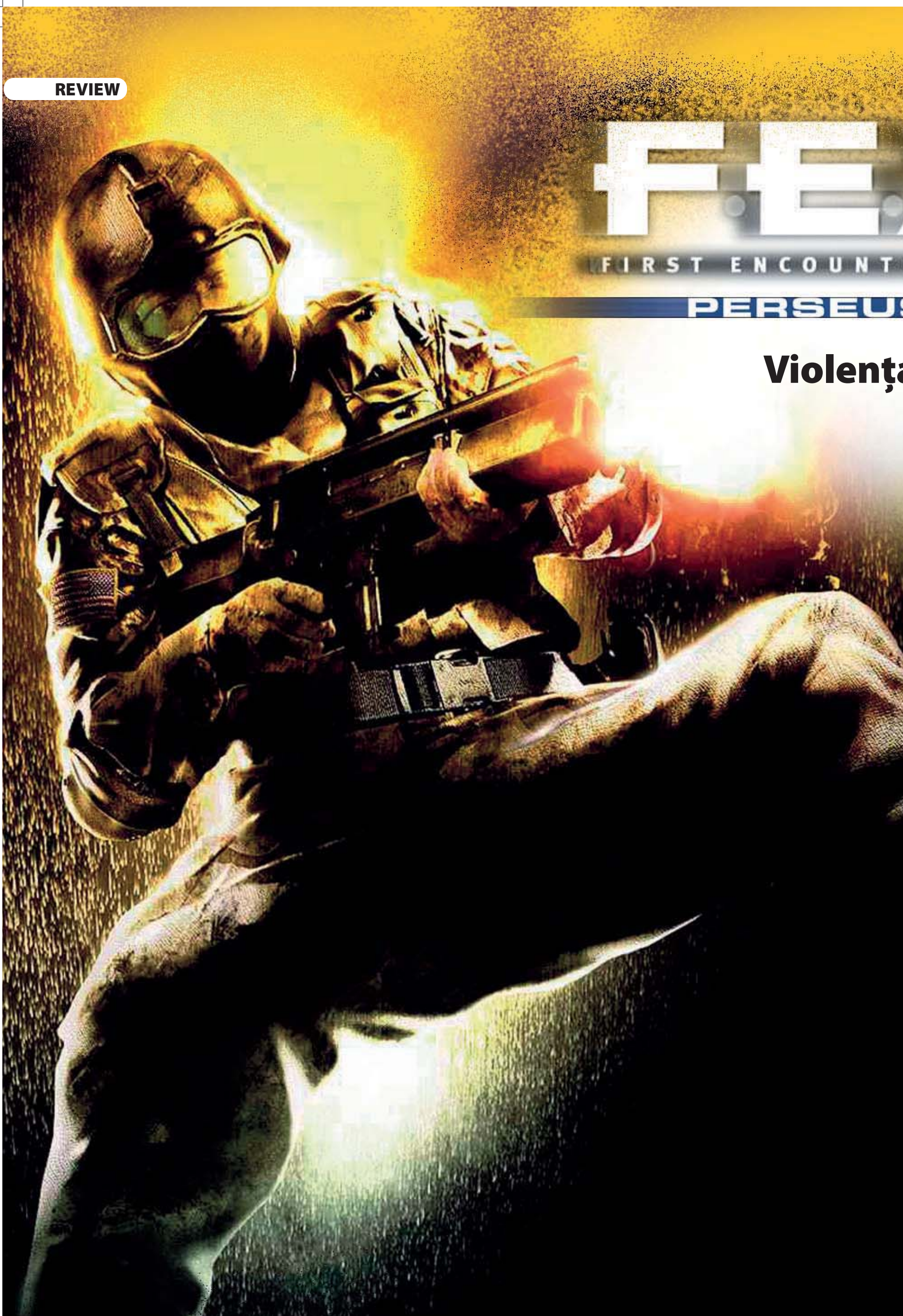


Ce zici de o prospătură de 13 ani?



Şi jos să rămâi!


A.G. - Audiență generală
C.N.C.
N95 8GB
NOKIA
NOKIA
Nseries
Filmul Spider-Man™ 3 integral în noul Nokia N95 8Gb
Nokia N95 8Gb vine încărcat cu filmul Spider-Man™ 3.
Nu trebuie descărcat, doar click şi apoi vizionare plăcută.
Urmăreşte-l pe Peter Parker luptându-se cu demonii săi pe ecranul de 2.8 inch,
totul fiind amplificat de o calitate deosebită a sunetului. Bucură-te de Spider-Man™ 3
cu Nokia N95 8Gb şi experimentează o nouă etapă a divertismentului.
www.nseries.com/entertainment
SONY PICTURES
COLUMBIA PICTURES
MARVEL
© 2007 Columbia Pictures Industries, Inc. Toate drepturile rezervate. MARVEL şi toate personajele Marvel, inclusiv personajele™ Spider-Man, Sandman şi Venom & © 2007 Marvel Characters, Inc. Toate drepturile rezervate.
© 2007Nokia. Toate drepturile rezervate. Nokia, Nseries şi N95 sunt mărci înregistrate ale Nokia Corporation. Alte produse şi nume de companii menţionate mai sus pot fi mărci sau nume înregistrate ale posesorilor respectivi.
Divertisment. Povestea continuă.



F.E.A.R.
FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON
PERSEUS MANDATE

Violenţa inteligentă

Parcă începuseră cu câţiva ani în urmă, unii, să dea continuarea la Sin în episoade, nu-i aşa? Apoi au venit cei de la Valve şi au sfinţit metoda, producând continuări la Half Life 2 sub numele de Episode One şi Episode Two. Din fericire, acestea au fost mult mai inspirate decât numele lor – cam simple şi vag inexpresive, dacă e să mă întrebaţi. Din nefericire, dacă metoda cu episoadele are succes comercial, după cum se pare, atunci e posibil să vedem mai puţine jocuri, în accepţia clasică, şi mai multe seriale, acestea din urmă în accepţia mai puţin convenţională, adică interactive... Şi prin interactivitate nu înţeleg neapărat numai posibilitatea end-user-ului de a schimba ceva în mediul din interiorul jocului/episodului, cât mai ales posibilitatea de a influenţa în timp producţia unui întreg astfel de serial prin mijloacele de feedback online precum forumurile, poll-urile şi chestionarele introduse în interfaţa de lansare a jocurilor (precum cel din Medieval II Total War).

Până când, însă, va fi să vedem astfel de evoluţii în lumea jocurilor, să revenim cu picioarele pe episoadele noastre deschizătoare de drumuri în industrie. Momentan, e clar că se consumă multe resurse de către unii producători pentru a crea continuări episodice ale anumitor titluri. Iar asta se face, aparent, în detrimentul marilor înfăptuiri pe care le aşteptăm cu toţii. Dar, ceea ce mi se pare mie de bun augur este tocmai faptul că par să se înmulţească astfel de continuări. Bun, se pare că nu sunt Valve sau Bethesda Softworks sau Monolith în stare să producă mai mult decât un episod pe an, dar poate că ne apropiem de momentul în care vor exista anual atât de multe continuări episodice ale unui număr tot mai mare de titluri, încât nevoia noastră de joc va fi satisfăcută pe această cale. Mai ales că nu va trebui să aşteptăm câţiva ani ca să parcurgem o continuare de proporţii epice a foarte interesantei aventuri a nu ştiu cărui personaj fabulos, gen Gordon Freeman – această continuare ne va fi servită cu picătura. Şi eu cred că tot mai mulţi producători vor veni cu câte o astfel de picătură, până când aceasta se va transforma în timp într-o adevărată aversă care va da apă la moara fiecăruia dintre noi.

Am început astfel articolul de faţă pentru că asta mi-a trecut imediat prin cap în timp ce jucam noul expansion de F.E.A.R., anume Perseus Mandate. Mă gândeam că, în fond, şi F.E.A.R. a avut, la un an de la lansare, o continuare episodică în Extraction Point – nu de talia HL2 Episode One, chiar deloc... Iar, peste încă un an, iată că vine acum alt episod. Iar Monolith, producătorul F.E.A.R., lucrează în continuare la un titlu major în continuarea marelui lor succes. Asta da metodă inteligentă de lucru: au pasat franciza F.E.A.R. la alţii, ca să mai facă un ban în plus cu care poate că îşi finanţează proiectul principal actual.



Şi ţie la fel...



Cartierul lampadarelor roşii

Pericolul care te paşte când dai o franciză valoroasă pe mâna altora este ca produsul „derivat" să facă franciza de ruşine. Din fericire, oamenii de la TimeGate Studios (responsabili de apariţia Extraction Point şi Perseus Mandate) par să se fi ridicat la înălţimea aşteptărilor – depinde însă, la ce altitudine erau acele aşteptări...

Toy Story

Să nu mă întrebaţi care este povestea din F.E.A.R. Perseus Mandate – zău dacă aş putea face o dare de seamă coerentă pe această temă. Pe bune, ştiu doar că sunt sergent în cea de-a doua echipă F.E.A.R., alcătuită la rândul ei din trei oameni care suntem desantaţi undeva, în complexul industrial/de birouri al unei firme mari (Armacham?), ca să rezolvăm ceva, nu mi-e prea clar ce. De aici, urmează o serie, aproape încurcată şi cu prea puţine semnificaţii pentru jucător, de indicaţii de genul „fă aia! du-te acolo! lămureşte-te ce e cu nu ştiu ce! urmăreşte pe X! escortează! elimină!", transmise prin radio de superiorul tău ierarhic direct. Numai spre final devine mai clar de ce s-ar aproape justifica prezenţa ta în joc. Important, până la urmă, este faptul că totul se petrece în aproximativa apropiere temporală şi spaţială a evenimentelor din primul F.E.A.R., şi cu o anumită legătură cu personajele din acesta.

Este limpede că nu pe story se bazează argumentele forte ale episodului Perseus Mandate. Până la urmă, să fie clar de la început – şi aici avem de-a face cu o suită de niveluri ce se înfruptă copios din materialul iniţial al F.E.A.R., atât ca grafică, cât şi sub aspectul armelor şi al oponenţilor. Povestea este doar o justificare palidă a unui F.E.A.R. Reloaded realizat cu un consum cât mai mic de resurse financiare - trei arme în plus, niveluri noi şi trei tipuri suplimentare de inamici nu aduc cine ştie ce noutate.

Si totuşi, am stat lipit de F.E.A.R. Perseus Mandate şi l-am jucat cu ochii dilataţi până la capăt. Ce boală a dat în mine de am avut aşa un comportament aproape iraţional?

De ce?

Înainte de toate, găsesc fabulos felul în care F.E.A.R./Extraction Point/Perseus Mandate reuşeşte să fie un Office Horror – un horror de birou. Pentru că cel puţin jumătate de joc se petrece în clădiri de birouri, damn it, pline de cubicule, cu afişe şi stickere, cu ghivece şi aparate de făcut cafea, ce oroare poate fi mai mare decât a munci, pur şi simplu, în astfel de locuri? Geez, oroarea de multinaţională...

Cred, în primul rând, că e vorba de fondul sonor. Sincer acum, încercaţi să vă plimbaţi prin birourile unei firme mari, ascultând în căşti numai fondul sonor din F.E.A.R.! Parcă, parcă, se pune de o anxietate abisală, nu? Apoi, probabil că la asta se adaugă şi absenţa celor vii de la locul de muncă, înlocuiţi de cei morţi la locul de muncă. Mai este şi sângele, care bălteşte, picură sau este mânjit pe diverse suprafeţe. Dar, sincer, nici astea nu sunt lucruri foarte noi, nici deosebite – suntem deja destul de obişnuiţi cu ele.

Cu ce nu suntem, însă, tocmai obişnuiţi, sunt oponenţii foarte inteligenţi şi cu abilităţi tactice cu adevărat periculoase.

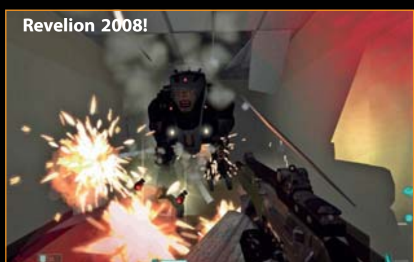
De fapt, nu pentru asta este celebru F.E.A.R. – pentru inteligenţa artificială bestială a oponenţilor? Adică pentru felul în care se manifestă ca nişte luptători pe bune, acţionând admirabil atât individual, cât şi în echipă. La asta se adaugă şi capacitatea lor de a te surprinde, de a aborda lupta pe căi alternative, sărind spectaculos prin geamuri, ocolindu-te pe departe în spaţiile deschise, folosind fiecare obstacol pentru a se proteja


Uşor cu Penetrator-ul pe scări!


Neomul aproape invizibil


Ca prin vis


Scena clasică din lift


Revelion 2008!


Decor neobişnuit pentru F.E.A.R.


Monstrul din Num Lock

sau căzându-ţi în spate în labirintul complicat al unei clădiri de birouri.

Iar unii au tot felul de proprietăţi aparte – sunt aproape invizibili ori se pot deplasa extrem de rapid sau se pot căţăra pe pereţi. Unii zboară, alţii se ascund în podele, câţiva au ochii roşii, iar în Perseus Mandate am întâlnit câţiva inamici care se puteau folosi de Slo-Mo (Slow Motion, „încetinitorul") pe foarte scurte perioade de timp – redutabili.

Cred că asta este sursa ororii în F.E.A.R. şi în episoadele sale ulterioare – conştiinţa permanentă pe care o ai că oricând, pe nepregătite şi cu extremă violenţă, te poţi trezi în mijlocul unei confruntări cu un front de oponenţi foarte puternici. Şi, uite-aşa, deşi sunt situaţii în care trece mult timp în care tu doar parcurgi de hăbăuc coridoare şi birouri goale, anxietatea nu scade nici o clipă. Zău, mi se pare de domeniul miracolului felul în care poţi umbla cinci minute prin cele mai anoste spaţii posibile, fără a întâlni nici un oponent, dar fiind speriat ca naiba... Maniera extraordinară în care sunt creaţi oponenţii în seria F.E.A.R. este responsabilă de această stare, ajutată doar parţial de sunet şi de momentele cinematice scriptate în care sunt distribuiţi alternativ şi/sau simultan, după cum urmează: scheletul din dulap, nemoarta din grădina geneticianului, generalul telepat canibal care nu foloseşte şerveţele, oşteni din armata ţărei şi lefegii.

Uşor cu încetinitorul pe scări!

După cum am mai spus, cred că putem fi de acord cu toţii că F.E.A.R. este un joc teribil de tern şi uniform în ce priveşte mediul în care se desfăşoară acţiunea – pereţi de beton, spaţii paralelipipedice, unghiuri drepte, culori sărace, texturi antepaleolitice (alea paleolitice deja aveau fior artistic, ceea ce nu e cazul aici). Birouri, subsoluri, garaje, curţi interioare, şantiere – cam atât. Măcar, în Perseus Mandate, apar două versiuni noi de subterane, în care vreau să spun că există şi tuşe oarecum fine de feeling vizual, într-un hangar lumina este folosită interesant, iar pe alocuri producătorii s-au scremut să dea senzaţia că există şi linii curbe în jocul ăsta.

Dar, în domeniul lor forte, luptele, cei de la TimeGate Studios au continuat în mod fericit linia începută cu Extraction Point: acestea sunt mai îndelungate şi pe spaţii mai largi, oponenţii şi mai redutabili, iar surprizele te aşteaptă pe parcursul multor confruntări, inclusiv ale celor cu boşii. Nu de puţine ori mi s-a întâmplat ca, atunci când credeam că am eliminat orice opoziţie, să mă trezesc că dintr-o parte sau alta mi se zboară creierii, fără a prinde chiar de veste. În toiul focului nici nu îţi dai seama când se mai deschide o uşă prin care năvăleşte o echipă inamică sau când pe un coridor a cărui existenţă nu o bănuiai se infiltrează nişte cetăţeni degrabă vărsători ai sângelui tău.

După mine, tocmai durata crescută a anumitor lupte şi eventualele elemente surpriză care apar de-a lungul lor au o funcţie deosebită. Să vă explic. Ceea ce m-a iritat pe mine destul de mult în F.E.A.R. a fost faptul că puteai folosi Slo-Mo ca să rezolvi fără mari probleme aproape orice confruntare. Da, ai fi putut să te ţii tare şi să te abţii de la a apăsa butonul de încetinire care te făcea de şpe ori mai rapid decât orice oponent. Dar, zău dacă nu am folosit Slo-Mo la modul cel mai deşănţat cu putinţă, cu ruşine de mine însumi şi promiţându-mi că nu mai fac atât de des, că Slo-Mo orbeşte...

Ei bine, aşa cum spuneam, în Perseus Mandate „durata crescută a anumitor lupte şi eventualele elemente surpriză care apar de-a lungul lor" au darul deosebit de a te face să fii foarte zgârcit cu folosirea butonului de Slo-Mo, pentru că nu ştii niciodată când vei avea cu adevărat nevoie de el şi cât timp. Combinaţi asta cu dorinţa de competiţie cu tine însuţi care te trage să fii Iron Man pe tot nivelul (adică să nu fii nevoit să salvezi/încarci), apoi dublaţi totul cu abordarea nivelului maxim de dificultate şi veţi obţine o experienţă de gaming de care se apropie numai vechiul şi încă genialul, Far Cry. Şi, poate, finalul din Half Life 2 Episode 2...

Astfel, chiar dacă nu excelează deloc la poveste, nu aduce nimic nou la sunet, rămâne aproape la fel de tern la grafică şi nu se apropie ca valoare de episoadele unui Half Life 2, Perseus Mandate are suficiente elemente de atractivitate pentru care merită să bage frica în tine pentru câteva ore foarte bune.

■ **Marius Ghinea**


Este EA?

▸ **Gen** FPS Horror ▸ **Producător** TimeGate Studios ▸ **Distribuitor** Sierra ▸ **Procesor** PIV 3GHz ▸ **Memorie** 1 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 128 MB ▸ **ON-LINE** www.whatisfear.com

Grafică	8
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	9
Storyline	7
Impresie	9

8,5


DeLUX
Exquisite design
Advanced technology
prin partenerii
distribution
ASESOFT
www.asesoftdistribution.ro



O centrală care nu produce poluare, nu că ar conta…

sau rezidențiale. Veți construi clădire cu clădire. Unele vor produce aceste energii, altele le vor consuma. Inconsistența la acest capitol constă într-o mare problemă de alocare a clădirilor care produc și care consumă. Spre exemplu, veți avea de exemplu fabrici care consumă Productivitate



Energia mea socială e mai mare decât a ta

Ca să trec peste experiențele personale și să nu menționez că SimCity a fost unul dintre primele jocuri pe care le-am jucat pe PC, o să vă aduc în atenție altceva. Este vorba despre faptul că, deși SimCity a evoluat, totuși a rămas același, până la SimCity 4. Tind să cred că producătorii, spre deosebire de gameri, s-au plictisit să îi vadă pe alții lucrând la același și același lucru, așa că au decis să schimbe jocul cu totul. Tilted Mill, noua echipă, a venit cu o listă de inovații care au dus spre o clonă nereușită de CityLife. Motivele care i-au determinat să facă praf o serie care mergea perfect se găsesc în istoricul lor ca producători – Caesar IV și Cities: Children of the Nile, ambele deja distruse. Aproape că tind să cred că acești Tilted Mill sunt un fel de Uve Boll ai sim-urilor de la Electronic Arts.

Așadar, spuneam în preview că nu mă aștept la absolut nimic bun de la acest joc și am avut dreptate. În afară de câteva ciupercuțe, o închisoare și un centru de propagandă, nu văd prea clar ce au făcut bine. Adică - nu reușesc să trec peste problema asta - ai un om ca Will Wright, care e mai deștept ca tine și care ți-a gândit un joc ce funcționează foarte bine și are mare priză la public. Evident, oamenii ăștia s-au crezut și mai deștepți și și-au închipuit că pot face lucrurile mai bune, rezultatul fiind mai repede un Caesar IV decât un SimCity. Nivelul meu de dezamăgire, vă spun sincer, este de niște proporții de nedescris. Să nu credeți că dezamăgirea mea este determinată de conservatorism. E vorba despre faptul că pur și simplu au făcut un joc fără nicio consistență, fără niciun Dumnezeu, ca să zic așa. Mai jos voi enumera câteva exemple.

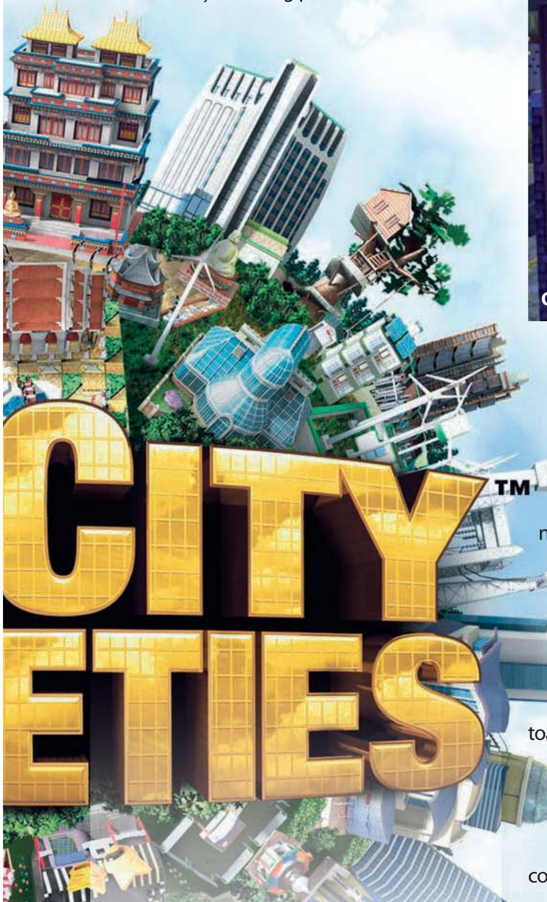
Câteva exemple

Așadar, SimCity Societies este organizat în jurul unor energii și mai puțin în jurul celor care folosesc aceste „resurse", cum le denumesc ei. Acestea sunt în număr de șase și includ Spiritualitate, Producție, Creativitate etc. În oraș nu veți mai delimita zone comerciale, industriale

„SOCIETÁTE, societăți, s.f. (în noua viziune SimCity) 1. Totalitatea energiilor care trăiesc laolaltă, nefiind legate între ele prin anumite raporturi de transfer. Ansamblu dezorganizat de relații între energii determinate de Electronic Arts, bazate pe relații confuze, indefinite și absurde", ***cum ar spune „DEAX"-ul.***



şi altele care produc, fără o bază logică reală. De asemenea, să zicem, atelierele de pictură vor consuma Creativitate în loc să producă, cum ar fi logic. Însă un amărât de zid va produce această Creativitate. Sunt multe cazuri de acest gen şi va trebui să faceţi browsing prin vreo 500 de astfel




Oraşul chinezesc de punkeri

de clădiri. Pot spune cu mâna pe suflet că de fapt producătorii s-au gândit cel mai mult la cum să arate clădirile şi nu la ce funcţii vor avea. De aceea, dacă vreţi, cu cinci clădiri în total, veţi putea ridica întregul oraş. Nu e nevoie de 500 cu aceleaşi funcţii. Mai departe, nu prea contează ce şi unde amplasaţi. Spre exemplu, puteţi pune clădirile ce produc curent electric într-un colţ de hartă sau în mijlocul oraşului. Efectul e acelaşi. Nu trebuie conectate deoarece odată ridicate vor alimenta automat toate celelalte clădiri. Puteţi pune în mijlocul pădurii unele obiecte ce produc energiile de mai sus pentru că vor produce acele resurse chiar dacă nu sunt văzute de niciunul dintre locuitori. Astfel avem o completă lipsă de relaţie între componentele oraşului, ceea ce contravine total principiilor pe care un asemenea joc ar trebui construit. În ceea ce priveşte oamenii, aceştia au doar trei nevoi esenţiale: energie, locuri de muncă şi distracţie. Acestea se asigură extrem de rapid şi fără niciun efort. Ba mai mult, în cele trei case pe care le construiţi veţi ajunge paradoxal să înghesuiţi mii de oameni. Culmea este că nu vor avea neapărat nevoie de noi locuri de muncă, deoarece, surprinzător, chiar dacă nu aţi construit fabrici noi, nu apare nicăieri că aţi avea şomeri. Lista lucrurilor de genul acesta poate continua la nesfârşit, deoarece jocul e cu totul o absurditate.

Tot exemple...

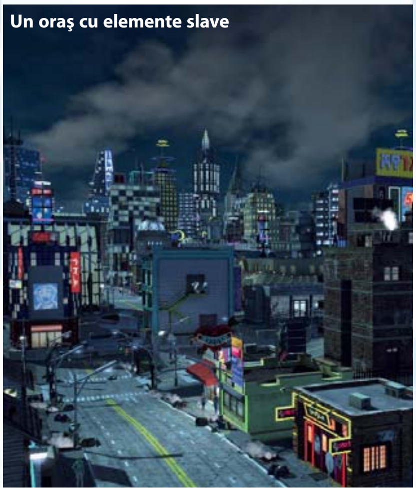
Aşa, încerc acum să-mi scormonesc mintea după lucruri bune, care mi-au plăcut, care m-au atras la jocul acesta şi nu găsesc prea multe. Hai să zicem că muzica merge, iar nivelul de informaţii pe care ţi-l oferă jocul în materie de micromanagement este enorm. E adevărat că e inutil, dar există, face impresie. La fel, interfaţa e intuitivă, la îndemână, simplu de învăţat, specifică EA. La capitolul engine grafic, în afară de faptul că e cartoonish rău de tot, nu sunt prea multe probleme. Însă am o problemă cu faptul că deşi poţi roti clădirile în orice direcţie vrei când le amplasezi, drumurile nu pot fi construite în diagonală... Eu nu pricep, sunt oameni care au rezolvat chestia asta în jocuri de acum 100 de ani. Tilted Mill a făcut-o lată şi cu un feature atât de simplu pe care nu credeam că o să-l mai întâlnesc într-un joc cu pretenţii. Oricum, m-a lăsat perplex, asta fără a ţine cont că m-am chinuit 10 minute să trag un drum în diagonală şi ajunsesem să cred că eu sunt idiot şi nu ştiu cum să fac. Ulterior am văzut că într-adevăr nu se poate şi m-am simţit mai bine. În SimCity existau dezastre şi erau chiar şi aleatoare dacă voiai şi era fain să vezi cum se duce naibii oraşul tău cel frumos când o ploaie de meteoriţi nu-şi ratează ţinta. Aici sunt trei catastrofe pe care le poţi dezlănţui când vrei, părerea mea fiind că astfel ideea în sine de catastrofă se duce tot naibii. Ce rost are să activezi un uragan?! El trebuie să vină singur, neinvitat şi să te surprindă... Mai sunt o grămadă de alte probleme şi evident bug-uri. Jocul e terminat atât ca producţie, cât şi ca rezultat. Oficial avem încă un joc prost, simplu şi prost ca să fim mai exacţi. Tilted Mill, felicitări pentru încă o serie distrusă!

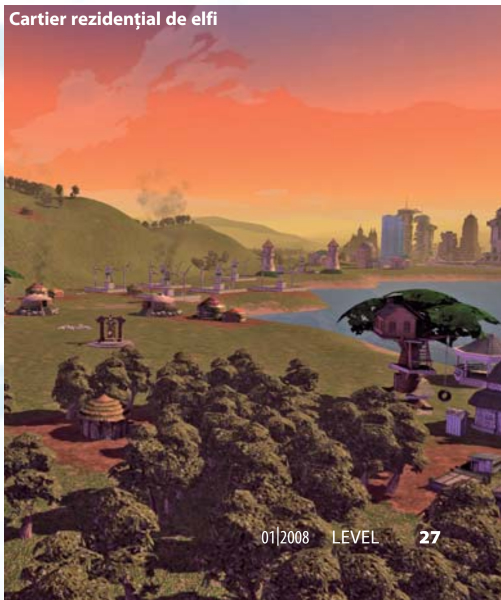
■ **Locke**

Gen Sim ▸ **Producător** Tilted Mill ▸ **Distribuitor** Electronic Arts ▸ **Procesor** 1,7 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB VRAM ▸ **ON-LINE** simcity.ea.com

Grafică	7
Sunet	8
Gameplay	5
Multiplayer	–
Storyline	–
Impresie	5

6,2


Un oraş cu elemente slave


Cartier rezidenţial de elfi



2007 a fost un an cum nu se poate mai bun pentru FPS-uri, lista aparițiilor cuprinzând titluri solide precum Half-Life 2: Episode Two, Call of Duty 4, Metal of Honor: Airborne, Team Fortress 2 și BioShock, jocuri care i-au răsfățat pe fanii genului și le-au golit, inevitabil, buzunarele. Bineînțeles, nu este cazul majorității covârșitoare a băștinașilor de pe plaiurile mioritice, care abia dacă-și permit o configurație decentă pentru a le juca în condiții normale, dar asta este mai puțin important în momentul de față. Important este că le-ați jucat (vorba sectoristului, le-a luat Gigel de pe tracker și le-a împărțit pe scară). Lista cu pricina ar fi fost însă incompletă fără cel mai așteptat, mai mediatizat și mai bla-bla-bla joc al anului pentru PC - Crysis, cea mai nouă creație a turcilor și a subordonaților lor din cadrul studioului Crytek din Germania, care în urmă cu trei ani mi-au topit placa video cu al lor FarCry. Iar acum și-au propus să împingă din nou limitele, Crysis apropiindu-se atât de mult de fotorealism din punct de vedere vizual, încât nu te mai saturi să caști ochii în toate direcțiile și să te minunezi, copleșit de detaliile unei lumi care pare cu adevărat vie. Dar, așa cum se întâmplă cu jocurile de la care aștepți mai mult decât ceea ce ajung să ofere, ambiția celor de la Crytek de a revoluționa

Scandal în Paradis



Curățenie de primăvară


Avantaj Eu

genul nu s-a materializat în totalitate, în spatele superbului ambalaj vizual ascunzându-se de fapt un shooter ca oricare altul, ale cărui elemente de gameplay cu adevărat inedite pot fi numărate pe degetele de la mâna lui Homer J. Simpson. „D'oh!!!" A rămas cu două...

Premisele unei crize

Ideea de la care pornește Crysis și pe care încearcă să o dezvolte este cât se poate de simplă, jocul aburindu-ne că prin anul 2020 tensiunea dintre Statele Unite și Coreea de Nord atinge cote alarmante, alimentată de descoperirea unui misterios obiect extraterestru de către o echipă de arheologi americani pe o insulă din Marea Filipinelor, la doi pași de Peninsula Coreeană. Oameni cu inițiativă, nord-coreenii se grăbesc să izoleze zona și îi capturează pe arheologi, zgândărind Statele Unite, care parașutează un grup de soldăței de elită pentru a analiza situația și a-i salva pe ostateci. Eroul principal al jocului și amicii săi (americani, evident) ajung astfel să-și arate calitățile într-un război de toată frumusețea (cu artificii și tot tacâmul), iscat de decizia americanilor de a trimite o mică flotă împotriva nord-coreenilor care au împânzit insula, într-un moment în care extratereștrii din poveste n-au altceva mai bun de făcut decât să-și părăsească cuibul, amenințându-i pe toți cu invazia. Tipic. Și cum acțiunea se petrece într-un viitor nu prea îndepărtat, Crytek a presupus că tehnologia militară a avansat suficient de mult pentru a-l echipa pe soldatul viitorului cu un costum special, care îi crește rezistența, viteza, puterea și îl face invizibili pe câmpul de luptă – Nanosuit-ul. Însă utilizarea uneia dintre abilitățile speciale atrage după sine epuizarea instantanee a rezervei de energie, bateria Nanosuit-ului reîncărcându-se doar în intervalul de timp în care eroul nu-i folosește puterile. Tocmai de aceea, Nanosuit-ul trebuie folosit cu precădere în momente cheie, eroul utilizând, în funcție de situație, modul Strenght pentru a sări peste obstacole înalte, modul Speed pentru a fugi mai repede din calea inamicului și, nu în ultimul rând, invizibilitatea (Cloak), care îl ajută să rămână nedetectat pentru o scurtă perioadă de timp.

Fără îndoială, costumașul minune este actorul principal al jocului, momentele și evenimentele special gândite pentru a profita de pe urma abilităților speciale adăugând un plus de dinamism acțiunii, lăsându-l pe jucător să aleagă modul în care poate aborda misiunile. Îi poți trece pe toți ca prin sită, anihilându-i precum Rambo sau masacrându-i în stil Commando, dar poți oricând opta pentru o abordare mai tactică, mano-a-mano. În plus, acțiunea se desfășoară pe fundalul unui mediu de joc foarte întins, de dimensiuni nemaiîntâlnite într-un FPS, din care nu lipsesc pădurea tropicală și înălțimile care te îndeamnă să-ți schimbi strategia pe moment, numeroase drumuri, râuri și o mulțime de alte cărări care te conduc spre obiectiv, indiferent de traseul ales - te poți urca într-un vehicul sau o barcă și să urmezi șoseaua sau râul care te va duce în inima bazei inamice sau te poți folosi de pădurea densă și plină de vegetație pentru a-ți ascunde prezența. Plăcerea de a juca Crysis constă tocmai în folosirea mediului înconjurător în avantajul tău, iar când engine-ul fizic îți dă și el o mână de ajutor, plăcerea este cu atât mai mare, majoritatea obiectelor din mediu reacționând la impactul devastator al exploziilor, așa cum te-ai aștepta. De ce să dai năvală într-o colibă plină ochi cu soldați nord-coreeni, când poți să arunci o grenadă, iar apoi să urmărești cum se prăbușesc acoperișul și pereții peste ei? Sau, de ce să nu-ți iei un adversar prin surprindere, să-l apuci cu o mână de gât și să te furișezi cu el în mână în spatele unui alt soldat, aruncându-l pe

Plăcerea de a juca Crysis constă tocmai în folosirea mediului înconjurător în avantajul tău.


Razie printre boscheți


Albastru de Voroneț




Gata cu drumețiile, prefer Crysis!


Dovada că pe aici chiar trec tancuri


Mai lipsea baioneta


Sincronizare, băieți, că nu suntem la bâlci!

nefericitul strâns ca într-o menghină în spinarea camaradului său, iar apoi să ridici un butoi şi să-i termini pe amândoi? De asemenea, vehiculele de teren pot fi folosite cu succes pe post de proiectile, accelerând şi sărind din ele cu puțin timp înaintea impactului exploziv cu vehiculele adversarilor. În acelaşi mod, poți arunca în aer chiar şi o benzinărie. Crysis abundă în astfel de momente distractive, oferindu-ți senzația de libertate şi putere cu care nu te întâlneşti prea des într-un FPS - dacă vrei să faci ceva anume şi crezi că ai şanse să obții rezultatul pe care îl doreşti, de cele mai multe ori poți. Poți chiar să dobori un copac cu ajutorul armei din dotare, să împarți apoi trunchiul căzut la pământ în secțiuni mai mici, să ridici una dintre ele şi s-o arunci în plexul solar al primului inamic care îți iese în cale. Cool.


Zău dacă am văzut om mai viu decât ăsta...

Not so cool

Mediul înconjurător fascinant, plin de posibilități, şi proprietățile speciale ale Nanosuit-ului sunt, fără îndoială, sarea şi piperul campaniei solo, însă, aşa cum cu o floare nu se face primăvară, cele două elemente adunate la un loc nu reuşesc să umbrească inteligența artificială îndoielnică a inamicilor. Inamicul din Crysis reacționează fie surprinzător de rapid, lovind cu precizie, fie haotic sau deloc, rămânând impasibil în fața morții instantanee a camaradului în compania căruia patrulează. În loc să se ascundă prin tufe şi să mă ia prin învăluire, nord-coreenii din Crysis țipă ca bezmeticii prostii în limba engleză, aleargă de


Nanosuit-ul nord-coreean, un adversar surprinzător de abordabil

DirectX 9 vs DirectX 10

La ora actuală, Crysis este unul dintre puținele jocuri care folosesc tehnologia DirectX 10 din Windows Vista în colaborare cu plăcile video care o suportă. Diferențele grafice dintre versiunile DX9 şi DX10 sunt, în multe cazuri, minore, dar per ansamblu DX10 ne apropie mai mult de ideea de realism cu care defilează Crytek. Asta înseamnă că Windows XP nu ştie cu ce se mănâncă DX10, nu-i aşa? Ei bine, nu prea.

Setările Very High nu sunt disponibile în Windows XP, ci doar în Vista, dar asta nu i-a împiedicat pe câțiva isteți să se joace cu fişierele config ale jocului şi să demonstreze că efectele DX10 din Crysis, pe care numai Windows Vista le-ar putea reda, funcționează şi în Windows XP. Folosind rețeta, majoritatea diferențelor dispar ca prin minune, ceea ce m-a îndemnat să cred că imposibilitatea de a selecta nivelul grafic Very High în modul DX9 pare a fi consecința unei limitări artificiale, introduse în joc chiar de către producător. Diferențele încă există, cel puțin în cazul iluminării şi al umbrelor, dar nu îți sar în ochi. Totuşi, asta nu înseamnă că, într-adevăr, am activat funcțiile DX10 în Windows XP, specialistul de serviciu afirmând că pur şi simplu am profitat de funcțiile existente deja în DX9.0c, dar care în Crysis au fost dezactivate. Să-l credem?

***Sistemul pe care s-a lăfăit Crysis de-a lungul întregii perioade de testare este alcătuit din următoarele piese de rezistență: sistem de operare Windows Vista, procesor Intel Penryn QX9650 Quad-Core 3.3 GHz, 12 MB L2 cache, placă video NVIDIA GeForce GTX 768 MB, memorie 2 GB DDR 800 Corsair 6400C4 şi sursă Corsair 620W.**


Very High


High







Misiune îndeplinită



Rupeţi rândurile!

nebuni încotro văd cu ochii, iar apoi se opresc brusc, de parcă nu s-ar fi întâmplat nimic. And here we go again! De departe, cei mai incapabili adversari sunt şoferii de pe tancuri care, în ciuda faptului ai dispărut din locul în care te-au văzut ultima oară, continuă să tragă în neştire către acea poziţie, chiar dacă au trecut câteva minute bune de când ai părăsit locul respectiv. Te uiţi la ei şi te minunezi cum de insistă să te facă piftie, fără să realizeze că între adversarul imaginar pe care încearcă să-l nimerească şi ei există, adesea, o clădire indestructibilă. Momentele în care inamicii se comportă realist, chiar excepţional, sunt prea puţine pentru a-i da acţiunii credibilitatea de care jocul are nevoie pentru a susţine grafica fotorealistă. AI-ul este departe de a fi perfect şi refuză să susţină impresia iniţială că inamicii din Crysis sunt ceva mai mult decât un grup de ţinte ambulante, iar exemplele negative ar putea continua.

Aşadar, campania solo nu impresionează în mod deosebit, cafturile armate fiind, de cele mai multe ori, surprinzător de banale. Aproape toate armele din joc sunt personalizabile, modificările realizându-se prin intermediul unei interfeţe intuitive, ce permite adăugarea sau schimbarea uneia dintre componentele armei cu alta (lunetă, indicator laser, tip de muniţie etc.). Şmecheria dă bine, însă armele în sine sunt ineficiente pe distanţe mari, cu excepţia puştilor cu lunetă, iar dacă nu îţi nimereşti adversarul din prima în scăfârlie, ai toate şansele să goleşti două încărcătoare în corpul acestuia fără să-l dobori. Or fi vestele anti-glonţ ale viitorului mai rezistente, însă mi se pare ciudat

Crysis este un FPS provocator, deosebit de intens dacă este jucat pe un nivel de dificultate ridicat.



Criză în trei capitole

Exact, rotiţele s-au pus în mişcare, iar Crysis 2 ne face deja cu ochiul. Deocamdată, detaliile sunt puţine, iar Crytek s-a ferit să divulge prea multe despre viitorul joc, exceptând firmiturile presărate de Steven Bender, care afirmă că producătorul va pune şi mai mult accentul pe grafică (sper că nu în detrimentul gameplay-ului). Din spusele lui Steve, vom vedea îmbunătăţiri substanţiale în cazul texturilor (mai ales în cazul texturilor faciale) şi al animaţiilor 3D. Băieţi ambiţioşi, oamenii de la Crytek urmăresc să împingă şi mai departe performanţele grafice ale engine-ului, astfel încât Crysis 2 să se apropie de nivelul fotorealistic calitativ al unui film.

CEO-ul Crytek, Cevat Yerli, a adăugat că jocul a fost gândit din start ca o trilogie, finalul în coadă de peşte netezind cu bună ştiinţă calea celor două jocuri ce calcă pe urmele lui Crysis.





Ghici ciupercă ce-i?


Un bine-meritat bilet spre casă


„Marţienii" contra-atacă!



că Nanosuit-ul, chiar şi cu opţiunea Maximum Armor activată, face cu greu faţă unui număr neînsemnat de proiectile, îndemnându-te să te retragi pentru a te vindeca.

Totuşi, Crysis este un FPS provocator, deosebit de intens dacă este jucat pe un nivel de dificultate ridicat, şi plin de momente distractive, însă mai mult ca sigur nu revoluţionează genul. O fi făcut-o Far Cry la vremea lui, însă Crysis, cu AI-ul său îndoielnic şi bug-urile ocazionale care îl macină de la rădăcina engine-ului grafic, altfel deosebit de impresionant, nu are cum.

Multicrize

Pe lângă campania solo, Crysis vine şi cu o componentă multiplayer bine pus la punct, turcii nemţificaţi de la Crytek dovedind că au învăţat din greşelile trecutului. Cele două moduri de joc cu care se laudă, Instant Action şi Power Strugle, sunt mai accesibile şi mult mai puţin roase de bug-uri decât ceea ce a


Taci şi miroase aici

oferit Far Cry la lansare. Instant Action este echivalentul Death Match-ului, deci nu are rost să vă îngrop în detalii, însă Power Struggle este ceva mai complex, deoarece implică lupta pentru puncte şi baze dintre două echipe cu obiective bine stabilite, iar fiecare soldat, indiferent de partea cui luptă el, participă la măcel echipat cu un Nanosuit, faimosul costum experimental care îşi poate transforma purtătorul într-un războinic cu puteri extraordinare. Toată agitaţia orbitează, de fapt, în jurul unei fabrici de prototipuri, construită în vederea realizării de arme bazate pe tehnologie extraterestră, de care una dintre echipe are neapărată nevoie pentru a distruge baza adversă. Pentru le obţine însă, trebuie să captureze sursele de energie ce alimentează fabrica, acestea fiind locurile în care s-au prăbuşit nave extraterestre, precum şi o serie de buncăre, echipa care intră în posesia lor obţinând puncte adiţionale de spawn şi posibilitatea de a cumpăra din interiorul lor arme, muniţie şi echipament. Există chiar şi o fabrică de vehicule, la fel de importanta, deoarece completează lista cu tancuri, transportoare blindate, camioane de transport şi alte minunăţii motorizate, unele dintre ele inexistente în campania single player. Doborând adversari, capturând surse de energie, buncăre şi fabrici, jucătorii sunt recompensaţi apoi cu puncte de prestigiu, pe care le folosesc ca să achiziţioneze tot ceea ce au nevoie pentru a învinge, inclusiv vehicule, paraşute şi upgrade-uri pentru arme, cum ar fi amortizoare sau lunete. Armele extraterestre însă, nu sunt la fel de accesibile, disponibilitatea lor depinzând de numărul de resurse energetice cucerite de o echipă. Cu cât numărul lor este mai mare, cu atât mai repede se umple o scală gradată, care odată

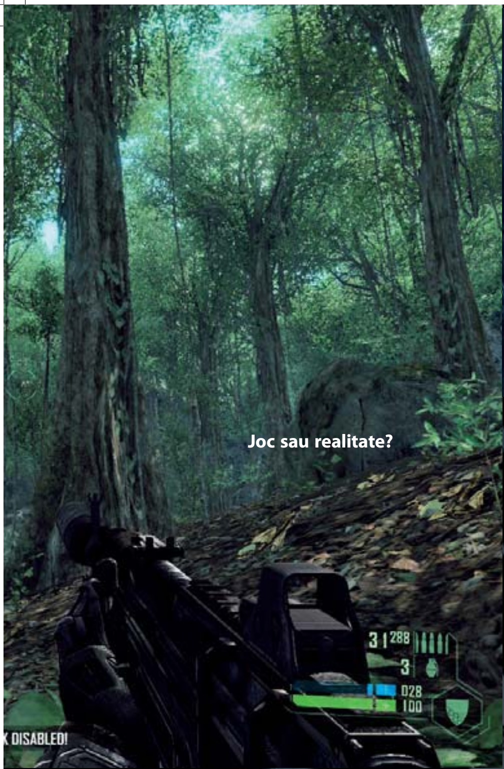
Un upgrade de vis şi culcuşul ideal pentru Crysis

Preţ:	23000 Lei
Placă de bază:	EVGA Nforce 680i SLI, (custom water cooled)
Procesor:	Intel Core 2 Quad Extreme QX9650,Yorkfield, 2x6MB cache (native 3 Ghz, overclocked @ 4,2 Ghz)
Memorie:	2x2GB DDR2 800 Mushkin 991580
HDD:	2xSeagate ST3500320 NS SATA2 500GB 2xWD1500ADFD Raptor SATA2 10000rpm 150 GB, 16 MB
Plăci video:	2xEVGA 8800 Ultra 768 MB DDR3 658/1663Mhz
Sursă:	Enermax 750W
Carcasă:	A+ Case Black Pearl Custom
Sistem de răcire:	Innovatek Water Cooling (custom modified)
Extra:	Neoane UV, Controale turaţii ventilatoare, afişaj digital



Eu l-am botezat Balaurul, configuraţia sistemului de gaming propus de meseriaşii de la PC Coolers vorbind de la sine. Îl cheamă Nemesis Overdose Black Pearl Edition, costă 23000 Lei şi e Made in Romania, iar în 3Dmark 2006 a atins ameţitoarea cifră de 21609 puncte. Chestiunea e că preţul unui astfel de sistem se învârte pe la 7000 de euro, bani pe care mulţi dintre noi i-ar da bucuroşi pe o maşină în loc să achiziţioneze acest „monstru al tehnologiei informaţionale", cum îl alintă unul dintre colegii mei din redacţia CHIP, însă pentru cei care îşi permit două vacanţe pe an în Caraibe, visul este perfect realizabil. Restul, înapoi la sapă!


Ambuscadă printre fulgii de zăpadă


Joc sau realitate?


Imponderabilitate... extraterestră


Caracatițe?!

umplută, oferă accesul la armele mult râvnite: versiunea extraterestră a unei mitraliere grele sau o pușcă a cărei rază doboară pe oricine dintr-o lovitură. Totuşi, nimic nu se compară cu puterea distructivă a bombardamentului nuclear, ce mătură orice şi pe oricine se găseşte în raza sa de acţiune, purtătorul proiectilelor radioactive fiind un tanc special modificat în acest sens sau TAC Launcher-ul - echivalentul bombei atomice la purtător.

Multiplayer-ul este distractiv, însă modul Instant Action nu este la fel de atrăgător şi de provocator precum Death Match-ul din UT2004, la fel cum modul Power Struggle nu este la fel de intens şi de incitant precum echivalentul său din Enemy Territory: Quake Wars. Interesant este că posesorii de plăci video de ultimă generație pot juca între ei cu efectele DirectX 10 activate, doborând copaci şi năvălind cu maşinile în barăci de câte ori li se oferă ocazia, distrugându-le.

Splendoare în iarbă

Bineînțeles, capitolul la care străluceşte Crysis de-ți pică ochii-n buzunare este grafica, iar imaginile vorbesc de la sine. Din acest punct de vedere, Crysis nu numai că s-a ridicat la înălțimea aşteptărilor, ba chiar le-a întrecut, mediul înconjurător fiind de-a dreptul fantastic, fotorealist până în pânzele albe şi ornamentat cu cele mai realiste efecte prezente într-un joc la ora actuală. Pădurea este PĂDURE, apa este APĂ, iar Soarele este SOARE. Cu toate acestea, pentru a-l admira în toată splendoarea şi pentru a te bucura de imersivitatea oferită de decorurile naturale veridice, ai nevoie de un PC very-high-end, o monstruozitate din care să nu lipsească un procesor quad-core, două plăci video GeForce 8800 Ultra legate în SLI şi 2 GB de memorie. Quad-core am avut, 2 GB RAM am avut, GeForce 8800 Ultra nu prea, dar am avut un 8800 GTX „supărat", însă Crysis, deşi jucabil, a refuzat să ruleze cursiv de la un capăt la celălalt, cu setările Very High activate la rezoluția de 1280x1024 fără AA. Ca un făcut, placa video începe să dea semne de oboseală după o perioadă îndelungată de timp petrecută în joc, problema rezolvându-se prin restartarea jocului. Drept urmare, cine vrea să-l joace cu AA 4x în 16:9 pe un monitor cu diagonala de 22 de țoli, ar face bine să-şi cumpere „avion".

N-aş putea spune că urmaşul spiritual al lui FarCry este un eşec, deoarece s-a dovedit a fi un FPS a cărui acțiune intensă mi-a oferit câteva momente memorabile (este primul joc în care m-a sfâşiat un rechin), însă nu este ceea ce ne-am fi aşteptat cu toții să fie. Grafica excelentă nu m-ar fi încălzit cu nimic, dacă nu l-aş fi jucat pe un sistem high-end, şi în plus... seamănă prea mult cu Far Cry, nu numai din punct de vedere al gameplay-ului, dar şi ca prezentare. Implementarea Nanosuit-ului şi lumea extrem de detaliată prin care te zbengui, căscând gura printre crengile copacilor, admirând cum se strecoară razele de lumină printre dinți... frunze, sunt principalele puncte de atracție ale jocului, însă rămân la ideea că Crysis nu este altceva decât un FPS de duzină, a cărui campanie solo nu reuşeşte să atingă standardul impus de grafică.



ALTERNATIVĂ

Far Cry



Este singura alternativă pe care am găsit-o pentru un FPS de asemenea magnitudine grafică. FarCry încă arată bine, chiar nemaipomenit de bine în comparație cu sumedenie de alte shooter-e, şi oferă aceeaşi libertate de mişcare, printr-un paradis tropical care acum, la trei ani şi ceva de la lansare, are mai puține şanse să ne prăjească sistemele.

Benchmark-ul ideal pentru a stabili ordinea în care se vor alinia plăcile video în topurile viitoare este aici, acum, iar pentru fericiții posesori ai unui PC high-end, care vor să se mândrească cu herghelia de cai putere din carcasă, Crysis este un joc obligatoriu. Pentru ceilalți există upgrade-ul.

■ KiMO

+
- Grafică fără precedent
- Obiecte destructibile
- Ciclu zi-noapte
- Gameplay dinamic
- Senzația de imersivitate
- Rejucabilitate
- Rechinul
- Power Strugle

–
- Campanie solo generică
- Nord-coreenii nu ştiu să înoate
- Se termină prea repede
- Bug-uri
- Cerințe de sistem utopice

Gen FPS **Producător** Crytek **Distribuitor** EA
Ofertant Gameshop.ro, Tel. 021-408.30.90
Procesor PIV 2.8 GHz **Memorie** 1 GB RAM
Accelerare 3D 256 MB
ON-LINE www.ea.com/crysis/

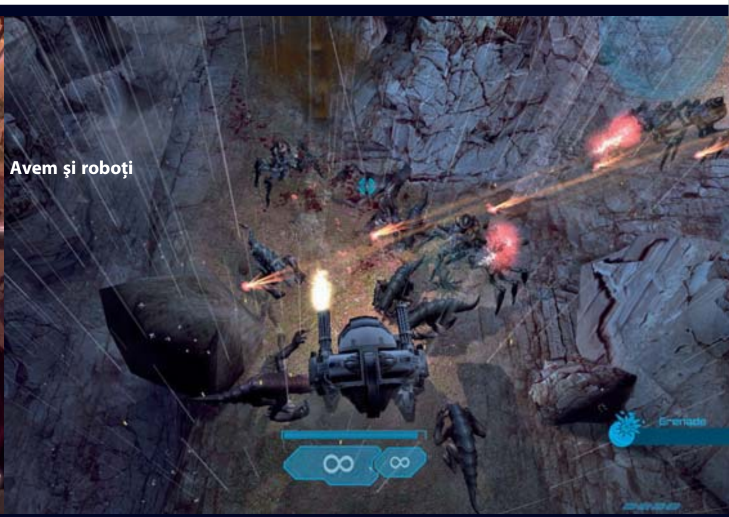
Grafică	10
Sunet	9
Gameplay	8
Multiplayer	8
Storyline	7
Impresie	7

8,1

REVIEW



Țevușoara se-nvârtește, pac, pac, pac


Avem și roboți

Shadowgrounds Survivor

I wil survive!!!!!!

Oricât de multe jocuri cu greutate mi-ar asalta PC-ul, tot îmi găsesc puțin timp să îmi arunc un ochi peste „scena underground" (obicei căpătat pe vremea când dădeam din cap la concertele susținute de diverse trupe pe cât de locale, pe atât de obscure). Din când în când am noroc și „pescuiesc" câte un joculeț care, spre deosebire de multe dintre rudele sale bogate și fandosite, merită să fie numit „JOC". Shadowgrounds, de exemplu. Un joc obscur, produs de o mână de necunoscuți (finlandezii de la Frozenbyte), apărut parcă de nicăieri, a reușit să mă entuziasmeze mai mult decât a făcut-o A Treia Venire a Doom-ului pe PC. În anumite privințe, a reușit să fie „mai Doom decât Doom-ul" și mi-a adus aminte de niște vremuri în care era chiar distractiv și deloc condamnabil să căsăpești mii de monștri fără vreun motiv anume. Știți povestea. Eu sunt unul, ei sunt legiune. Eu am o flintă, ei au mai multe picioare decât pot număra. Eu stau, ei vin. Eu fug, ei vin după mine. Fără fandoseli scenaristice, doar un imbecil cu o pușcă și o gloată de mutanți, extratereștri, demoni, zombie, vârcolaci, gândaci, țânțari, dinozauri, hipioți, pricolici, pseudo-krakeni și așa mai departe. Oamenii de la Frozenbytes s-au prins că există destul de mulți oameni care se dedulcesc fără rușine la un action simplu, bătrânesc, așa că au pus-o de un sequel (sau expansion stand-alone, încă nu m-am hotărât), Shadowgrounds Survivor. Pe principiul „dacă funcționează, nu schimba nimic", cei de la Frozenbyte nu s-au abătut prea mult de la rețeta originală și au obținut exact ce trebuia: un Shadowgrounds cu mai mult zvâc.



Marine

Un mic Rambo al viitorului, Luke se trezește singur cuc în plină invazie extraterestră. Fără un sergent binevoitor care să-i îndrume pașii, infanteristul cel spațial își ia inima-n dinți și flinta atomică în mâini și pornește fără ordin în căutarea supraviețuitorilor. Luke este un om simplu, de la țară, săltat de pe ogor, care a schimbat grebla cu un automat fâșneț, sticla a dat-o pe un pistolaș, iar lopata a vândut-o pentru un lansator de rachete ultimul răcnet.

At first I was afraid...

Producătorii încearcă să ne bage pe gât o poveste subțirică despre supraviețuitorii „micii" invazii extraterestre de pe Ganymede pe care am respins-o alături de inginerașul războinic din primul Shadowgrounds. Deși probabil v-ați dat seama până acum, nu strică să menționez că evenimentele din Survivor se desfășoară în paralel cu faptele de arme ale politehnistului făcător de minuni din Shadowgrounds Întâiul. Revenind la alienii noștri, în caz că vă era dor de ei, Shadowgrounds Survivor readuce în lumina reflectoarelor mândrețea de invazie extraterestră și ne aruncă fără prea multă vorbărie în mijlocul hoardelor nihiliste ale cosmosului pe care am avut (ne)plăcerea să le exterminăm fără milă în primul Shadowgrounds. Avem trei personaje cu trei povești diferite care se intersectează la finalul campaniei. Rezolvi o treabă cu marine-ul, te întorci în timp, unde nenea cu aruncătorul de flăcări face un grătar, după care faci un mic salt într-un viitor apropiat unde te așteaptă lunetista și spaimele ei. Și tot așa, până când cei trei se vor întâlni. Puțin cam haotic, dar oricum nu va deranja pe nimeni că povestea se îneacă în hectolitrii de sânge extraterestru. În fond și la urma urmei ești acolo să tăbăcești funduri și să mesteci gumă.

Un lucru care mi-a plăcut la culme în Shadowgrounds a fost sistemul de upgrade al armelor. Erai încurajat să snopești în bătaie cât mai multe jivine în speranța că vei strânge destule piese pentru un „mic" upgrade de damage, de exemplu, care te va ajuta să cotonogești și mai multe lighioane pentru upgrade-ul încărcătorului și așa mai departe până la credits. În Survivor lucrurile au fost împinse puțin mai departe, iar jocul a căpătat un iz dulceag de RPG. Încăpățânarea jucătorului de a rămâne în viață în ciuda miilor de mișei care îi



Napalm Bruno Lastmann este un adevărat omagiu adus globalizării. Poartă cu mândrie un nume nemţesc, vorbeşte ca un rus, bea ca un polonez şi iubeşte focul cu o pasiune demnă de un valah ameninţat de urgia otomană. Poartă un costum portocaliu şic asortat cu un aruncător de flăcări de firmă. În caz de inundaţie, furtună sau lighioană ignifugă, apelează cu încredere la shotgun-ul bătrânesc care-i atâmă şmechereşte pe umăr. Ultimul şi cel de pe urmă lucru văzut de ghinionistul de la capătul greşit este un minigun bărbătesc denumit în limbaj cazon „Viagra recrutului".

poartă sâmbetele este răsplătită cu o halbă de experienţă şi, din când în când, cu un level up. Cu punctele de skill căpătate în urma fiecărui level-up puteţi „cumpăra" niţică sănătate în plus, un atac special (diferit de la personaj la personaj), un radar şi alte câteva bunătăţi care măresc simţitor şansele de supravieţuire. Un motiv în plus să curăţaţi de „scame" fiecare centimetru pătrat al fiecărei „hărţi".

O altă noutate ar fi misiunile „survivor". Nu vă speriaţi, nu vă trimite nimeni să muriţi de foame pe o insulă. Ideea este simplă. Încearcă să stai în viaţă până când cronometrul ajunge la zero. Misiunile „survivor" pot fi accesate şi în afara campaniei şi pot fi jucate în cooperativ (jocul suportă două mouse-uri şi două tastaturi, în caz că aveţi alergie la gamepad-uri), cu regulile uşor schimbate. Nu mai există un cronometru, scopul e să rămâi cât mai mult în picioare.

It's raining things, hallelujah!

Shadowgrounds a fost un joc deosebit de arătos pentru categoria din care face parte. Acelaşi motor grafic, puternic cosmetizat, toarce şi sub capota lui Survivor. Sărind peste noile efecte speciale (din nou, impresionante, dacă ne gândim că Frozenbyte nu sunt tocmai nişte veterani ai industriei), s-a lucrat în special la fizica obiectelor. Producătorii recomandă o placă AGEIA PhysX. N-am aşa ceva, dar schimbările se pot observa cu ochiul liber şi fără această minune a tehnicii moderne (da, sunt sarcastic). Dacă un obiect nu e bătut în cuie sau nituit, poate fi convins să zboare artistic cu o grenadă sau cu o rafală bine ţintită. Copăceii cad foarte frumos, monstruleţii îşi dau duhul foarte artistic, geamurile se pot transforma foarte uşor în intrări, mormanul de cutii care-ţi blochează drumul către bonusul secret se sperie şi fuge dacă te răsteşti cu automatul la el. Frumos.

Şi totuşi ne mişcă

Asemenea predecesorului său, Shadowgrounds Survivor nu este un joc cu mari pretenţii. E puţin mai şcolit, dar nu într-o asemenea măsură încât să dăuneze carnagiului virtual. Îl recomand cu cea mai mare căldură plictisiţilor cronici sau celor care doresc să ia o pauză de relaxare şi să-şi dezlănţuie pornirile criminale asupra hoardelor de poligoane „nevinovate". E mai supărat (şi mai 3rd person) ca Doom-ul, mai sângeros decât Manhunt-ul şi creează dependenţă mai rapid decât Sudoku. Durează şi costă la fel de mult ca o băută feciorească într-un local fără şobolani, cu singura diferenţă că n-o să vă doară capul şi, spre deosebire de mahmureală, îl veţi putea lăsa moştenire copiilor.

■ **cioLAN**


Nu le prieşte lumina...


... nici căldura



Sniper

Sperioasă şi instabilă ca o ciută, dar mai periculoasă decât un rinocer în călduri, domnişorica Isabel este genul de femeie pentru care distanţa contează. Preferă să-şi regleze conturile de la distanţă, ajutată de o puşcă trendy cu lunetă. În momentele de maximă tandreţe, când duşmanul tânjeşte după o îmbrăţişare sau după un pântec care să-i poarte numele mai departe, durda cu plasmă se dovedeşte a fi cel mai puternic anticoncepţional.

- **Gen** Action
- **Producător** Frozenbyte
- **Distribuitor** Meridian4
- **Procesor** 1,5 GHz
- **Memorie** 1 GB RAM
- **Accelerare 3D** minimum 128 MB
- **ON-LINE** www.shadowgroundssurvivor.com

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	9
Storyline	7
Impresie	10

8,3

După cum probabil unii dintre voi au observat de-a lungul anilor, niciodată nu am fost un mare fan al războaielor mondiale. Nu zic, mi-au plăcut jocurile care implicau acea perioadă, însă sunt departe de a fi un individ documentat în ceea ce le priveşte. Aşa că vă spun încă de la început că acest articol nu este nostalgic după versiunile anterioare ale lui Call of Duty, pe ideea că „vai, ce nasol că nu mai e cu WWII". Jocul a evoluat odată cu timpurile şi, din multe puncte de vedere, este probabil cel mai bun din serie.

Teatrul operaţiunilor

E clar că trăim într-o lume dominată de informaţie. Cei care controlează informaţia au putere nelimitată asupra noastră. De asemenea, e clar că niciodată noi, cei de rând, nu vom afla din câte evenimente care ar fi putut schimba aspectul acestei lumi am scăpat. Pe de altă parte, după cum spuneau cei din South Park într-unul din ultimele episoade, „Teroriştii ne-au invadat imaginaţia. Dacă nu facem ceva, în scurt timp imaginaţia noastră o va lua pe arătură"… Pe ideea aceasta merge şi jocul, că aceşti terorişti ne-au cucerit deja imaginaţia, care de mult a luat-o pe arătură. În campania single player, jocul ne pune în pielea a doi indivizi, unul din trupele SAS englezeşti şi al doilea un US Marine Corps. Cei doi operează în medii diferite, dar care au legătură cu aceeaşi problemă, şi anume un super-terorist care plănuia să folosească nişte focoase atomice pentru a distruge Vestul. Evident, era rus. E vorba de aceleaşi şi aceleaşi clişee de luptă „underground" împotriva terorismului, luptă care nu are absolut nimic de-a face cu moralitatea, libertatea sau interesele populaţiei. Are de-a face cu obiective foarte clare, care bat mai repede spre interese personale, spre consolidarea puterii unor guverne. Dar, cum spunea cineva, oamenii se simt bine între clişee, pentru că le oferă familiaritate, îi fac să se simtă înţelepţi şi superiori.

Single player

În această ordine de idei, jocul ne va purta într-un număr destul de restrâns de misiuni şi vreo 5-6 ore de joc pe nivelul maxim de dificultate, prin câteva medii, începând din Orientul Mijlociu şi ajungând până în Uniunea Sovietică. Acum, chiar dacă jocul este scurt şi trecând peste story-ul „neplăcut" oarecum, să nu credeţi că misiunile nu au fost lucrate. Producătorii, Infinity Ward, care ne-au obişnuit deja cu un feeling excepţional în versiunile anterioare ale jocului, au menţinut linia, chiar dacă nu au reuşit să o înalţe la nivelul celei din Call of Duty 2. Din nefericire, ca şi înainte, chiar dacă misiunile sunt pline de acţiune, a rămas aceeaşi problemă a punctelor de spawn. Dacă nu avansezi în misiune, inamicii tot curg şi apar şi nu se mai termină. Personal consider genul acesta de script pentru AI unul arhaic, însă e clar că pur şi simplu oamenii ăştia nu pot trece peste această problemă. Nu zic, e fain să tot tragi şi să tot tragi, dar la un moment dat devine extrem de stresant. În aceeaşi ordine de idei, sistemul de salvare tipic consolelor, adică salvează în puncte cheie, este supărător, mai ales dacă nu ai




Un adevărat soldat britanic



Să le adâncim somnul




Pe cale de a „bate" palma



Celulă teroristă aeropurtată

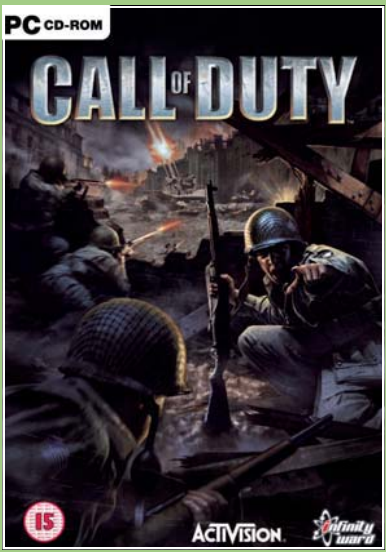
mâna foarte bună. În plus, observi, ori de câte ori reiei de la ultimul punct unde ai fost salvat, că inamicii se comportă exact la fel, fără niciun fel de „voință proprie", fără nicio variație în script. Au puncte unde se materializează şi waypoint-uri unde se deplasează. Acest lucru face jocul foarte uşor, pentru că după o salvare, întotdeauna vei şti unde să tragi înainte să apară inamicul. Cert e că măcar această campanie e mai lungă decât cea a „Nemesisului" său, Medal of Honor: Airborne. Iar până la urmă, motivul pentru care merită să dați bani pe acest joc este direct legat de multiplayer, deoarece el a primit cea mai multă atenție.

Multiplayer

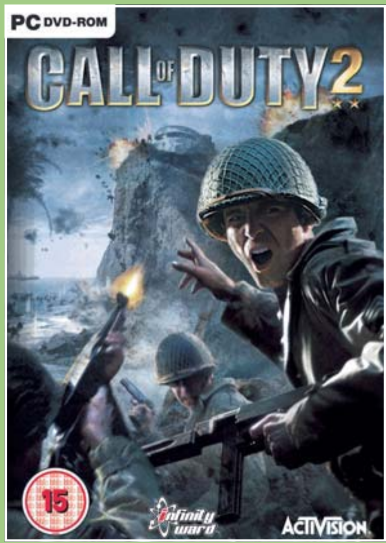
Trebuie să spun că până la apariția lui Call of Duty 4, la noi s-a jucat doi ani încontinuu Call of Duty 2. Jocul acela a prins extraordinar prin multiplayer-ul său de calitate, deşi nu urmărea ideea din single player, adică de gameplay ceva mai tactic. Pe partea de multiplayer se apropia foarte mult de Counter-Strike ca acțiune şi accesibilitate, de unde şi aflăm deja de ce a prins aşa bine. În ceea ce priveşte Call of Duty 4, lucrurile au luat o cu totul altă întorsătură. Producătorii s-au preocupat în mod cât se poate special de partea de multiplayer, în ideea de a-l face chiar mai jucat decât predecesorul său. Acum, trebuie să realizați că noul engine grafic solicită destul de mult sistemele de nivel mediu, ceea ce înseamnă că jocul va penetra un pic mai greu pe piață prin multiplayer. Chiar şi aşa, e plin de servere deja şi lumea joacă de rupe, ca şi noi de altfel. Ceea ce s-a întâmplat mai exact cu multiplayer-ul de Call of Duty 4 este faptul că acum este mult mai orientat spre un gameplay tactic şi că ni s-au oferit un număr serios de reward-uri pentru timpul de joc. Mai exact, jocul vine cu cinci clase predefinite, pe care le puteți selecta



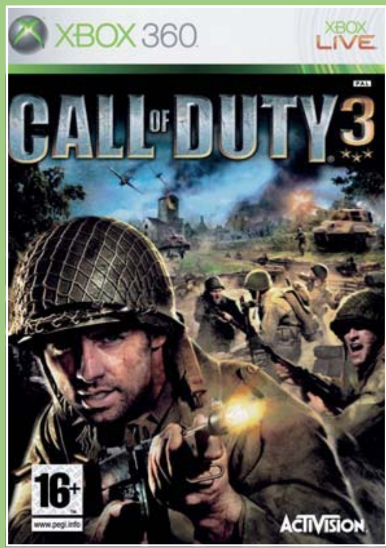
Pe autostrăzile din Crimeea



Jocul a fost lansat în octombrie 2003 şi a fost unul dintre cele mai bune shooter-e pe care le-am jucat. La momentul acela, dinamismul campaniei de single player a fost un lucru unic în materie de shooter-e, având ca subiect războaiele mondiale. Nemesisul său la vremea aceea a fost Medal of Honor: Allied Assault şi din anumite puncte de vedere i-a fost superior.



Lansat în octombrie 2005, jocul a fost catalogat ca fiind ceva mai slab decât predecesorul său, deoarece la momentul apariției engine-ul grafic nu a fost foarte bine optimizat. Însă în timp, Call of Duty 2 a cucerit prin multiplayer-ul său, care a fost superior din punctul meu de vedere celui din Call of Duty sau Medal of Honor. Dovada este faptul că se joacă serios încă, după doi ani de la lansare.



Lansat pentru console, PC-ul fiind evitat din schemă, jocul a fost destul de reuşit, mai ales versiunea pentru Xbox 360. Însă, ca majoritatea jocurilor pentru console, durata sa de viață a fost destul de scurtă, iar pentru noi chiar nu a reprezentat un punct de referință. Multiplayer-ul său a fost slab comparativ cu versiunea pentru console a lui Call of Duty 2.

oricând. Adițional mai puteți crea un număr de 5 clase custom. Acum, motivul pentru care vă puteți crea aceste clase custom este determinat de multitudinea de reward-uri pe care le puteți obține pe măsură ce avansați în grad. Aceste reward-uri sunt împărțite în arme şi perk-uri. Armele sunt în număr suficient pentru orice pretențios şi, chiar dacă nu toate se comportă aşa cum v-ați aştepta, adică presupunând că vă pricepeți, își fac treaba. Perk-urile sunt o cu totul altă problemă. Ele sunt fie explozibili, lansatoare de rachete, lunete sau amortizoare, fie skill-uri care influențează direct eficiența voastră combativă. Acestea pleacă de la stabilizarea armei, o putere mai mare a glonțului, capacitatea de a trece mai bine prin ziduri, mai multă sănătate şi ajung până la abilități de genul scosul pistolului chiar înainte de a muri pentru a-l lua cu tine pe cel care ți-a făcut felul sau a lăsa o grenadă în urmă după ce ai murit. Pe lângă faptul că funcționează ca motivație pentru a juca mai departe, toate aceste lucruri au şi avantajul foarte mare de a crea o multitudine de posibilități tactice. Aceste două lucruri te țin inevitabil multe ore în luptă pe internet. Numărul maxim de jucători care poate fi suportat de un server de multiplayer pentru PC este de 32. Poate fi jucat şi în LAN fără o prealabilă conexiune la internet, aşa cum şi-au dat în cap cei care au făcut Medal of Honor: Air-borne.

Dacă vă interesează, jocul are şase moduri de multiplayer, care le cuprind pe cele moştenite de la Call of Duty 2, plus încă vreo câteva. Oricum, lumea preferă pe internet Seek and Destroy, deoarece, să fim corecți, se apropie cel mai mult de Counter-Strike.



Ce te uiți? Roagă-te!

Oare îmi merge?!

Am vorbit suficient de gameplay ca să vă trezesc pofta, dacă nu cumva jucați de o lună-două. Mulți dintre voi sunt interesați de partea grafică. Engine-ul grafic este relativ pretențios, dar în niciun caz ca cel din Medal of Honor. Pe de altă parte, în condițiile în care pe un PC normal din ziua de azi rulează foarte bine, este şi extrem de configurabil pentru a fi făcut să meargă pe orice placă video peste generația 6 de la Nvidia de exemplu. Suportul pentru DirectX 9 este obligatoriu. În ceea ce

priveşte aspectul, este clar de nouă generaţie şi i-a convins şi pe cei mai pretenţioşi de la noi. Din punct de vedere fizic, modul în care gloanţele penetrează zidurile, uşile şi alte obstacole este înălţător, deşi exagerat în multe cazuri. Dar este mai apropiat de realitate. La capitolul sunet, spaţializarea este foarte bună, lucru care chiar ajută. Vă puteţi da seama nu numai de direcţii, dar şi de distanţele de la care se aud zgomotele. Lucrul acesta ajută foarte mult în multiplayer. Armele sună diferit, sună bine, unele chiar impresionant. Dacă adăugăm un efect superb de flash-bang, am putea spune cu mâna pe inimă că cel puţin partea tehnică nu se va interpune negativ în gameplay.

Câteva rele

Pe lângă povestea din single player, mai sunt şi unele lucruri care nu sunt atât de bune. Spre exemplu, sistemul de upgrade are o parte negativă, deoarece îţi va fi destul de greu să faci puncte într-un meci de multiplayer în care lumea are grade superioare, deoarece respectivii sunt mult mai eficienţi decât tine. Lucrul acesta îi va descuraja pe mulţi, deoarece se vor simţi permanent „nurfed". Totuşi, diferenţele sunt mai mici decât par, însă pur şi simplu prezenţa lor influenţează negativ noii jucători. Mai departe, momentan serverele mai au probleme tehnice, iar cele dedicate de LAN, pe un calculator personal, după părerea mea consumă prea multe resurse. Între hărţile în multiplayer e prea scurt timpul în care îţi poţi defini o clasă şi eşti nevoit să te deconectezi ca să o poţi face în linişte. În single player, pe lângă problema cu scriptarea inamicilor, ar fi fost frumos să-ţi poţi alege armele sau clasa din care să faci parte înainte de misiune.

Conlcuzia este că Infinity Ward a creat un joc de multiplayer, single playerul fiind implementat mai mult în spiritul tradiţiei. Dacă ar fi să-l cataloghez, aş putea spune liniştit că acest joc are cel mai lucrat multiplayer al acestui an. Singurul care ar mai putea intra în competiţia pentru cel mai bun multiplayer al anului ar fi Team Fortress 2.

■ **Locke**

Gen FPS **Producător** Infinity Ward **Distribuitor** Activision **Procesor** 2,4 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 128 MB VRAM **ON-LINE** www.callofduty.com

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	8
Multiplayer	9
Storyline	8
Impresie	9

8,7



Pompierii în alertă



Iadul pe pământ

REVIEW

Need for Speed ProStreet

Ilegalitatea scade, distracția o urmează

De mai bine de zece ani, EA ne lovește an de an cu câte un nou titlu al uneia dintre cele mai cunoscute serii de jocuri cu mașini. NFS nu mai este un joc, ci a devenit de mult un fenomen. Caracterul ilegal de care se bucura până de curând a impresionat și a impulsionat (nu într-un mod pozitiv) tineretul din toată lumea. Cine nu a văzut mașini ale căror numere personalizate se rezumă la acronimul NFS înseamnă că stă în Congo, undeva departe de lume. Cea mai distractivă și mai antrenantă parte a seriei NFS sunt cursele între jucători și poliție. Adrenalina pompa în timp ce goneai spre finiș cu o cohortă de polițiști pe urme și cu elicoptere bâzâind deasupra capului. Nimic nu se compara cu frica de a pierde mașina dacă erai prins de milițieni și cu sentimentul de ușurare în momentul în care reușeai să te ascunzi într-o văgăună, iar pe lângă tine treceau în trombă douăzeci de patrule de poliție.

Se pare că EA a primit sesizări de undeva, deoarece în cea mai recentă realizare a sa nu mai folosește această rețetă garantată a succesului și trece în legalitate. O mișcare considerată un lucru normal și un pas înainte, dar care în ochii comunității de jucători pare un regres și un eșec lamentabil. Nici eu nu fac notă discordantă și îmi alătur vocea celor care regretă și condamnă această schimbare.



Să piară fărădelegea!

Complet lipsit de o poveste care să te facă să devii mai bun, NFS: ProStreet te pune în pielea lui Ryan Cooper, un pilot care se strofoacă să devină cel mai bun. Nimeni nu îți face praf mașina, nicio fetiță nu îți ține spatele doar pentru că arăți bine și ai potențial și în afară de Ryo, the Showdown King, nimeni nu te vorbește de rău. Chiar dimpotrivă. După primele cinci curse o să fii atât de sătul de laudele și de frecvența ridicată la care numele tău este scandat de gazda concursului, încât îți dorești să îți poți alege singur numele astfel încât nimeni să nu te bage în seamă.

Din nefericire, lipsa unei intrigi care să te facă să mergi mai departe nu prea te motivează nicicum să devii mai bun. Singurul motiv pentru care concuram era să fac cât mai mulți bani pentru a-mi putea tuna mașinile cât mai mult. Acest tuning al mașinilor este partea cea mai interesantă a jocului, posibilitățile fiind practic nelimitate. Este clar că cele mai scumpe părți sunt cele mai bune, dar existența tipurilor de curse și a mașinilor dedicate fiecăreia în parte te face un pic să te gândești.



ProStreet limitează jucătorul la alegerea unei maşini pentru fiecare tip de cursă în parte. Există drift, drag, speed şi grip. Numele spun totul. Doar că acum, spre deosebire de jocurile de dinainte, nu vei mai concura cu aceeaşi maşină în orice cursă. Pentru fiecare dintre ele, vei avea maşină specială, cu un tuning special. Realizarea unui setup corespunzător este o adevărată provocare pentru fiecare în parte, iar alegerea maşinilor potrivite este de asemenea un test al cunoştinţelor despre automobile. Din proprie experienţă vă spun



Pârţîie că scârţâie!!!



să alegeţi bine maşina şi tipul cursei la care o veţi înscrie, deoarece riscaţi să aruncaţi banii pe fereastră. După ce am câştigat trei campionate, am pus bani la ciorap şi am păstrat un cupon pentru o maşină gratuită, mi-am trântit un super setup pentru un Subaru făcut special pentru cursele speed. Surpriza a venit doar când mi-am dat seama de faptul că acest tip de curse va fi accesat mult mai departe în joc, când maşina mea va fi deja de mult depăşită, iar până atunci ea stă în garaj absolut degeaba. Aşadar, măcar la început limitaţi-vă la a vă tuna maşinile deja disponibile deoarece sunt foarte bune şi încercaţi să ţineţi bani în buzunar ca să scoateţi la un suc fetele de la standuri. De asemenea, daţi importanţă maşinilor destinate curselor de drag, deoarece acelea sunt cele mai grele. Oricât de bine aţi conduce, maşinile cu care concuraţi şi care au ceva mai mulţi cai sub capotă vă vor pune mari probleme. Restul de curse sunt foarte uşoare, iar AI-ul destul de idiot.

Bruscul puritanism de care EA a dat dovadă, mutând cursele pe circuite speciale de pe străzile marilor oraşe, limitează distracţia şi scade atât spectaculozitatea gameplay-ului, cât şi pe cea grafică. Nu mai există trafic, nu mai există clădiri, nu mai există oameni pe care să îi puteţi provoca la o liniuţă ad-hoc. Totul este pregătit dinainte şi total lipsit de spontaneitate. Sucks!

Nu murdări drumul!

Cerut de ani buni, sistemul de damage a fost reintrodus de EA în ProStreet. În funcţie de impactul la care maşina a fost supusă, ea se va strica. Modelele extraordinar de bine realizate ale maşinilor se vor face praf raportat la forţa de impact şi la locul unde sunt lovite. Astfel vei putea merge cu o oglindă ce atârnă pe tot parcursul cursei sau cu o aripă în portbagaj. Şi mai frumos este faptul că stricăciunile aduse maşinii influenţează modul în care ea se va comporta pe traseu. Multă lume se plânge că maşinile se strică foarte uşor. Din nefericire, se întâmplă acest lucru. Lumea se plânge că, deşi impactul a fost uşor şi doar caroseria este un pic şifonată, maşina nu mai funcţionează la fel de bine. Dar nimeni nu se gândeşte cât de mult contează un element al caroseriei la aerodinamică. Lucru foarte ciudat, mai ales că jocul permite modificarea spoilerelor, a capotei şi a fiecărei bucăţele de caroserie pentru a fi mai aerodinamică. Mai mult, fiecare dintre aceste modificări se poate testa în tunelul de aer, unde cifrele spun clar dacă este mai bine sau nu. Astfel, este firesc ca o maşină să nu mai funcţioneze la capacitate maximă în momentul în care l-ai pupat pe ăla din faţă şi toată munca ta calculată la milimetru s-a dus pe apa sâmbetei.

Se vede din prima că EA s-a strofocat pentru a scoate ceva din engine-ul grafic.



Cât? 3? Ce 3?! Ce cât?!

Drag Racing de-a lungul anilor

Definiție: Cursă în linie dreaptă între două mașini, pe o distanță delimitată. Distanțele acceptate sunt de 400 sau 800 de metri.

Data apariției: Primele curse au avut loc în America între primele două războaie mondiale, dar prima cursă atestată a avut loc în 1949 pe teritoriul bazei militare din Goleta, California.

Lucruri definitorii: NHRA (National Hot Rod Association), adică cei care se ocupă cu organizarea celor mai importante curse drag. A apărut ca asociație de sine stătătoare în 1953, când a organizat prima sa cursă într-o parcare din Pomona, California. După patruzeci de ani, acolo se află cea mai mare pistă de curse și găzduiește cele mai tari campionate.

Unele dintre cele mai importante nume din istoria drag racing-ului sunt Wally Parks, fondatorul NHRA, Dode Martin și Jim Nelson, unii dintre cei mai cunoscuți constructori de mașini destinate curselor drag și Pete Robinson, Roland Leong și Mickey Thompson, unii dintre cei mai cunoscuți piloți din acest tip de campionat.







Detaliile mașinilor și mai ales modul în care ele se deformează în momentul în care le trosnești sunt extrem de bine puse la punct. Când duci mașina la garaj după ce timp de trei ture ai dat cu ea de toți pereții și vezi în ce hal arată, îți vine să plângi. Nu același lucru se poate spune despre ceea ce te înconjoară. Peisajele sunt dezolante. Nu spun că nu arată bine, doar că diferența față de titlurile anterioare, unde te plimbai prin orașe și erai înconjurat de animație tot timpul, face totul foarte anost.

Despre AI și n-AI

AI-ul competitorilor la trafic din întreaga serie NFS nu a fost niciodată la înălțime. Fie haotic, fie sinucigaș, fie lipit de trasa ideală, EA a încercat tot pentru a crea o experiență de joc cât de cât reală. Ei bine, nici de data aceasta nu a reușit pe deplin. Restul participanților la trafic sunt ca niște căruțe ce merg și ele pe lângă tine. Nu se dau la o parte, nu intră în tine, nu fac o manevră mai îndrăzneață sau nu intră cu viteză în curbe. Niște fricoși toți.

Pentru că tot vorbeam despre trasa ideală, EA nu s-a abținut totuși să nu strecoare și un pic de arcade în joc. Că de... nu se putea altfel. Astfel că, la fel ca în orice cursă ce se respectă, șoferul poate vedea pe drum trasa ideală. Și nu doar atât. Ea își și schimbă culoarea în funcție de viteza pe care o ai, pentru a-ți arăta dacă mergi destul de încet pentru a lua curba în siguranță. Felicitări EA! Astfel a reușit să compenseze răul făcut prin introducerea sistemului de damage. Pfft...



Mi se vede sub fustă?

Mai așteptăm

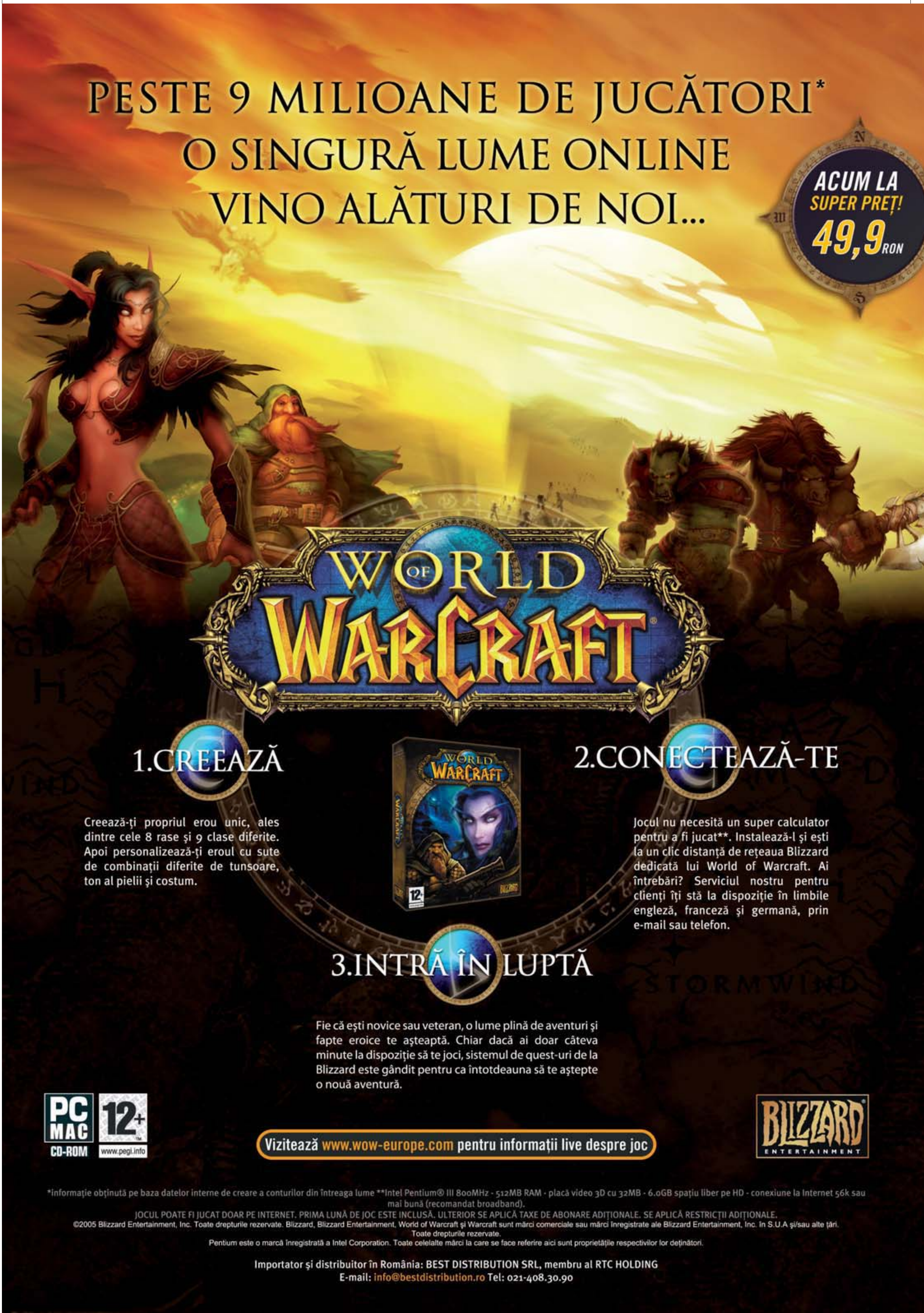
O inițiativă frumoasă, dar prost implementată. Un joc ce ar fi putut fi mult mai bun dacă ar fi fost tratat altfel. Un Carbon cu sistem de damage și cu un tuning performant, ar fi putut rupe gura târgului. Pe data viitoare, EA!

■ **Koniec**

Producător EA **Distribuitor** EA **Procesor** PIV 2,8 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 128 MB **ON-LINE** www.ea.com/prostreet

Grafică	7
Sunet	7
Gameplay	5
Multiplayer	6
Storyline	–
Impresie	5

6


PESTE 9 MILIOANE DE JUCĂTORI*
O SINGURĂ LUME ONLINE
VINO ALĂTURI DE NOI...
ACUM LA
SUPER PREȚ!
49,9 RON
WORLD OF WARCRAFT
1.CREEAZĂ
Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.
2.CONECTEAZĂ-TE
Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.
3.INTRĂ ÎN LUPTĂ
Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.
PC MAC CD-ROM
12+ www.pegi.info
Vizitează www.wow-europe.com pentru informații live despre joc
BLIZZARD ENTERTAINMENT
*informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spațiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).
JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE. SE APLICĂ RESTRICȚII ADIȚIONALE.
©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A și/sau alte țări. Toate drepturile rezervate.
Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referire aici sunt proprietățile respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90



De ce plâng chitarele?

Să fie clar. Mie nu-mi place deloc The Sims (şi nici milioanele de expansion-uri care adaugă câte un şifonier, un pat vibrant sau o femeie gonflabilă). Second Life îmi repugnă. Când am auzit iniţial de fenomenul Tamagotchi, am fost atât de traumatizat că am făcut apendicită la scurt timp după. Clonele şi derivaţiile de la bombele acestea mi se par metode de mulgere ale unor vaci deja sterile. Şi totuşi, toate aceste jocuri au băgat mai mulţi bani în buzunarele Maxis, Linden şi ale bişniţarilor virtuali cu ochi oblici decât ar putea publicul-ţintă să numere, drept pentru care părerea mea nu face nici cât o ceapă degerată, aşa că cel mai bine mă opresc aici.

Prima oară când am auzit că o să iasă Guitar Hero mi-am tras o palmă zdravănă, gata să evit YouTube-ul pentru câţiva ani şi jena unor „vedete virtuale" care şi-au făcut renume printr-o dexteritate complet inutilă. E ceva care sună nelalocul lui în titlurile „Dance Dance Revolution", „Rock Band", „Guitar Hero" sau „Singstar". Printr-un complex mai ciudat de evenimente, dar pe care acum nu îl regret, Locke m-a trezit dintr-un dulce somn şi mi-a pus în braţe Guitar Hero III: Legends of Rock. Fă-i review. Lui cioLAN i-a plăcut. Mult.

L-am instalat cu un scepticism specific, gândindu-mă că simularea unui fenomen real şi uşor de obţinut (cum ar fi, să zicem, eh, cumpărarea unei chitare?) nu poate fi mare scofală şi probabil mă voi plictisi suficient de rapid încât să revin la jocuri mai bărbăteşti şi mai aproape de sufletul meu.

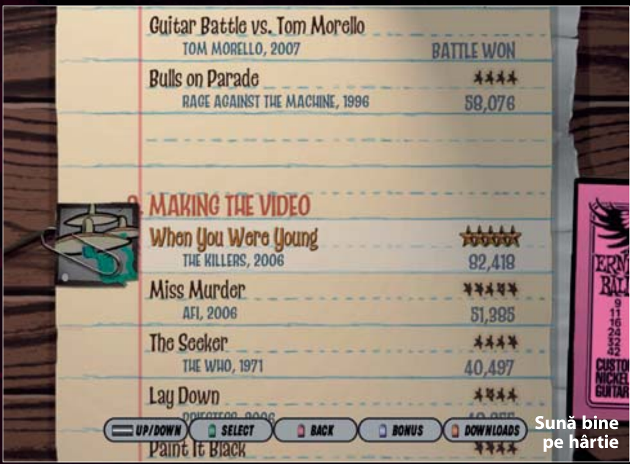
Cu un deget pe corzi şi altul pe clic-dreapta

Vă previn de acum – nu vă aşteptaţi la o întoarcere de 180 de grade. Nu e cazul. Guitar Hero III nu mi-a schimbat percepţia vizavi de jocurile care simulează fenomene muzicale sau artistice. Primul lucru care mi-a sărit în ochi a fost playlist-ul. Majoritatea melodiilor din el sunt excelente şi fac parte din repertoriul unui chitarist de calitate. Stevie Ray Vaughan, Eric Johnson, The Killers, Guns 'n' Roses, Rage Against the Machine, Muse, Black Sabbath şi Metallica sunt doar câteva dintre formaţiile incluse. După cum probabil v-aţi dat seama, muzica e suficient de variată încât să apeleze cel puţin parţial la sensibilitatea muzicală a majorităţii, cu atât mai mult cu cât melodiile sunt alese cu grijă.

Adevărat, nu toate sunt variantele originale, unele sunt reînregistrate, dar chiar şi aşa sună suficient de aproape de originale încât să nu fie deranjante. Cel puţin cele care m-au interesat, fiindcă, bineînţeles, au fost melodii care m-au enervat la culme (nu sunt nici fan Slayer, nici Slipknot, iar cele două şlagăre ale acestor doi artişti se întâmplă să fie şi deosebit de grele...).

Eh, acum ajungem la partea mai interesantă. Jocul în sine. Secţiunea următoare conţine foarte multe ghilimele, ştiu, şi sunt intenţionate.

Jocul se desfăşoară în sincron cu melodia interpretată. „Notele" vin pe „fretboard", în jos, şi trebuie apăsate tastele aferente fiecăreia, precum şi un „strum". Sună mai complicat decât e în realitate, dar jocul tot rămâne



Sună bine pe hârtie


Colored buttonzor!

foarte greu, cel puțin pe nivelurile superioare de dificultate (Hard și Expert). Presupun că e mai ușor cu o „chitară", adică un controller, dar, neavând ocazia să încerc jocul astfel, o să mă rezum la experiența cu tastatură și mouse.

Cred că am mai zis o dată că jocul e greu. Nu-i nimic. Mai zic o dată. Jocul e greu. Cu excepția cazului în care jucați pe easy, va trebui să exersați un pic înainte să vă iasă melodiile fără multe zdrăngăneli pe lângă. Ceea ce e ok, după ce vă chinuiți vreo două ore la o melodie pe hard, sentimentul de satisfacție de a lua 4 stele pe ea vă mângâie pe „neck".

„Hammer-on"-urile și „Pull-off"-urile sunt relativ greu de făcut la început – acestea reprezentând posibilitatea de a schimba o notă fără să faceți „strum", dar sunt absolut esențiale în majoritatea solo-urilor din joc. Puteți compara aceste artificii cu combo-urile din jocurile Tony Hawk's Pro Skater, Underground etc. Dar asta e explicabil, fiindcă GH3, după cum probabil știți, e făcut de Neversoft. Drept urmare, anumite elemente din seria cu scânduri pe roți și-au făcut locșor și în jocul acesta, și anume posibilitatea de a cheltui banii adunați în carieră pe melodii noi, personaje noi, chitare, costume și filme adiționale. Ah, și stilul cartoonish-pătrățos al lui CannibalCandy s-a strecurat și el în cutscene-uri și meniuri. Ceea ce, apropo, e bine.

Career mode-ul constă în evoluția de la o formație de categoria „cântăm în curtea cutare la un chef" la un duel cu Scaraoțchi în iadul chitariștilor, trecând prin toate etapele unei formații de succes. Da, am scris duel. Pe parcursul „campaniei" veți întâlni doi chitariști cunoscuți, Slash (din GnR, Slash's Snakepit și Velvet Revolver) și Tom Morello (Rage Against the Machine, Audioslave) cu care va trebui să vă duelați și să-i faceți să gafeze prin intermediul unor power-up-uri. După ce îi învingeți, puteți să îi achiziționați de la magazinul din joc. Partea și mai bună e că sunt chiar ei, cu mișcările specifice, cu motion capture și tot tacâmul.

ALTERNATIVĂ

Frets on Fire

Frets on Fire este un joc foarte similar seriei Guitar Hero, cu marele avantaj de a fi complet gratuit. Nu este atât de complex, atât de plăcut ochiului și nu există posibilitatea de a te juca în tandem cu un prieten, dar banca de melodii adaptate de fani programului este relativ vastă. Dacă nu vreți să dați banii pe Guitar Hero dar vă surâde ideea jocului, Frets on Fire este o alternativă excelentă. Download: http://fretsonfire.sourceforge.net/



Dezacordare de opinie

De fapt, toată formația se supune melodiilor și veți vedea că există lip sync și fiecare animație corespunde părților din melodie aferente. Solo-uri de baterie, părțile de bass, maimuțoiul de solist care se scălâmbăie și face semne metaliste către audiență, totul e atât de dinamic și sincronizat încât pare pe bune.

Guitar Hero e Guitar Hero, iar chitara e chitară. Nu au aproape nimic în comun, dar strict din punct de vedere al distracției, GH este un joc bun. E amuzant și e teribil de haios să-l joci cu prietenii, fie că e duel sau campanie cooperativă. Playlist-ul, cum ziceam, nu prea are cusur. Jocul e pimp, în adevăratul sens ciocolatiu al cuvântului, dar nu e nimic mai mult decât atât. Și dacă postează vreunul din voi filmulețe pe YouTube cum ați bătut nu știu ce scor pe melodia de la Dragonforce sper să muriți lent, în chinurile unei manele cântate pe un Ibanez dezarcordat.

■ **zuluf**


Sunt pe cale să pierd...

- **Gen** Musical ▸ **Producător** Neversoft
- **Distribuitor** Aspyr ▸ **Procesor** 2,8 GHz
- **Memorie** 1 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB RAM
- **ON-LINE** www.guitarherogame.com

Grafică	8
Sunet	10
Gameplay	9
Multiplayer	10
Storyline	–
Impresie	8

9





Gears of War

Renaşterea

Lansat în urmă cu un an în exclusivitate pentru Xbox 360, Gears of War a fost un joc extraordinar, cu decoruri superbe, poveste imersivă, gameplay interactiv, acţiune cinematică şi o componentă online demenţială. Nu este de mirare că jocul s-a transformat peste noapte într-o achiziţie obligatorie pentru orice Xbox 360 fan boy şi i-a determinat pe sceptici să se înghesuie pentru a înhăţa o consolă. Prin urmare, Microsoft i-a asigurat o portare, Epic Games oferindu-le astfel posesorilor de PC-uri şansa să se bucure de o campanie mai lungă cu cinci capitole decât cea din varianta pentru 360.

Emergence Day

Eroul jocului este Marcus Fenix, un soldat acuzat de crime de război şi trădare, lăsat să putrezească într-o închisoare militară. „Norocul" lui este că o rasă mutantă decide să invadează planeta Sera, distrugând marile oraşe într-un ritm susţinut, determinând Coalition of Ordered Governments, pe scurt COG, să-i elibereze pe toţi criminalii de război din închisori, inclusiv pe Marcus, şi să-i arunce în linia întâi pentru a lupta până la moarte împotriva hoardelor Locust.

Povestea din Gears of War este destul de lineară, cu excepţia momentelor în care ţi se oferă ocazia de a alege una din două căi de urmat pentru a-ţi atinge obiectivul, manevra sporindu-i oarecum rejucabilitatea, deoarece fiecare cale te pune în faţa unor situaţii diferite, satisfacţia fiind cu atât mai mare dacă este jucat în co-op (ceea ce este şi recomandat). Gameplay-ul a rămas acelaşi, însă controlul, deosebit de natural din mouse şi tastatură, te face să te întrebi de ce Gears of War a fost lansat întâi pe consolă, când este evident că adevărata sa casă a fost dintotdeauna PC-ul. Te uiţi apoi la cifre, te minunezi cât de multe 360-uri a reuşit să vândă Microsoft cu ajutorul unuia dintre cele mai bune jocuri de acţiune ever, iar răspunsul vine de la sine: bani, bani şi iar bani. Dar mai bine mai târziu decât niciodată, pentru că acţiunea din Gears of War este pretutindeni, este frenetică, sălbatică şi foarte antrenantă, iar mecanica de joc funcţionează aproape perfect, tactica „fereşte-te şi bagă capu' la cutie" fiind din nou cât se poate de utilă. Clădiri, lăzi, piese de mobilier, maşini, piloni de beton, mormane de moloz şi multe alte obstacole pot fi extrem de folositoare dacă sunt folosite drept scut împotriva focului inamic.

Acţiunea din Gears of War este pretutindeni, este frenetică, sălbatică şi foarte antrenantă

Bing Bang Boom!

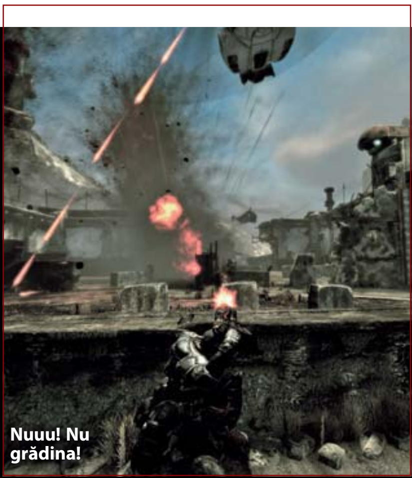
Dintre armele cu care se „joacă" Marcus mărşăluind spre victoria finală se remarcă shotgun-ul Gnasher, puşca de asalt, puşca cu lunetă, grenadele şi Hammer of Dawn. Dintre toate, preferata mea rămâne puşca de asalt, pentru că n-ai cum să nu te îndrăgosteşti de zgomotul înfundat pe care îl produce lanţul drujbei ce macină pieptul adversarului, ideea ataşării unei asemenea drăcovenii la capătul



Dă-i la boaşe!



Casă, dulce casă...


Nuuu! Nu grădina!


Popas sub crustă

armei transformând instantaneu atacurile „la baionetă" într-un deliciu vizual pentru orice maniac cu acte în regulă. Nu-i de mirare că ajungi să nu te mai saturi să decupezi adversari în stânga şi-n dreapta, înroşind ecranul până la refuz cu dezgustătorul lor suc de roşii. Bineînţeles, asta nu înseamnă că shotgun-ul şi puşca cu lunetă nu sunt la fel de utile, deoarece te ajută să spulberi dintr-un foc adversarii cu care dai nas în nas sau pe care îi poţi elimina păstrând o distanţă sigură. Hammer of Dawn, pe de altă parte, este cea mai puternică armă din joc şi singura care poate distruge anumiţi Locust-i (a se citi boşi), însă poate fi folosită doar în exterior, incinerând inamicul atras sub cerul liber cu o devastatoare „rază a morţii" expediată de pe un satelit orbital. Cunoscătorii într-ale UT-ului vor observa imediat asemănarea cu Ion Painter-ul din cel mai bun joc de multiplayer al anului 2004, creat tot de Epic Games, cu menţiunea că raza de acţiune a Hammer of Dawn-ului este mică, pe când Ion Painter-ul pulverizează orice vietate şi vehicul pe o rază de 100 de metri. Jocul: Unreal Tournament 2004.

Cât priveşte AI-ul din Gears of War, prezenţa camarazilor, cărora le putem striga comenzi simple, ordonând regruparea, atacul sau încetarea focului, atrage după sine reacţii mai mult sau mai puţin neaşteptate. Nu neg că m-au scos de multe ori din cacao, însă nu pot să trec cu vederea momentele în care trag cu insistenţă în bolovanul după care se ascunde ocazional câte un Locust, refuzând să observe că spinarea acestuia este perfect vizibilă. Cum să ratezi ditamai animalul?! Concomitent, Locust-ii miau răpus uneori prea uşor camarazii, obligându-mă să-mi părăsesc adăpostul pentru a-i resuscita. Aşadar, de cele mai multe ori îi putem lăsa să se descurce aşa cum au fost învăţaţi să o facă, pentru că o fac suficient de bine, astfel încât să nu fim nevoiţi să strigăm ordine precise. La urma urmei, trebuie să te bazezi în primul rând pe propriile tale forţe.

Fericiţi cei cu portare

În loc să ne trezim cu o portare directă, Epic Games a avut grijă să adauge conţinut nou, ce include cinci capitole noi, trei hărţi de multiplayer nou-nouţe, un editor de niveluri, noi achievement-uri şi un nou mod multiplayer - King of the Hill, care se alătură celor deja existente: Warzone (echivalentul death match-ului), Execution (asemănător Warzone-ului, doar că eşti nevoit să-ţi execuţi adversarii de aproape, cu drujba sau călcându-i în picioare), Assasination (unde echipele COG şi Locust caută să-şi ucidă una alteia liderul pentru a obţine conducerea) şi Annex (o cursă pentru îndeplinirea unor obiective în vederea obţinerii scorului maxim înaintea echipei adverse). King of the Hill în schimb, este o luptă teritorială, în care una dintre echipe trebuie să cucerească, iar apoi să apere o zonă de pe hartă pentru o scurtă perioadă de timp.

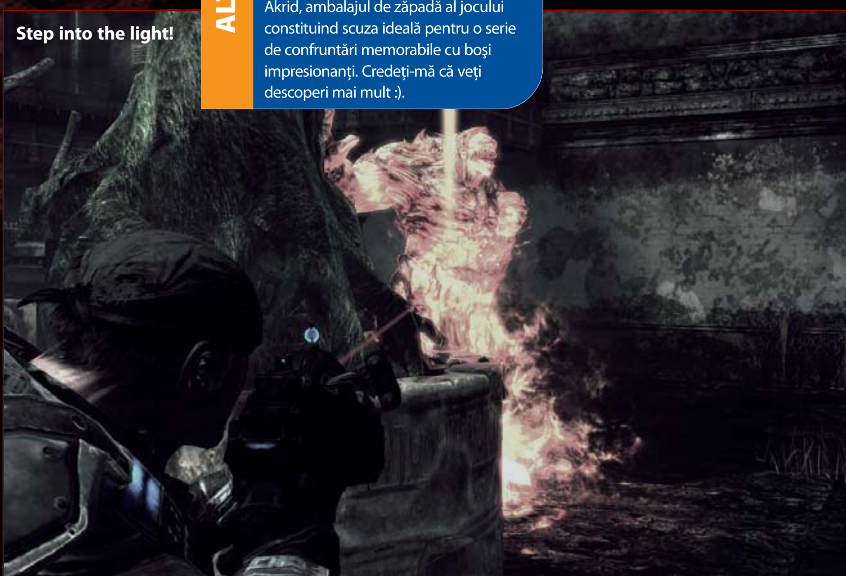
Gears of War este un joc uluitor, a cărui grafică o depăşeşte pe cea a versiunii pentru Xbox 360. Mă bucur că am avut şansa să-l joc pe un sistem high-end ce mi-a permis să activez efectele DirectX 10 (inexistente, după părerea mea) şi Anti-Aliasing-ul, pentru că numai aşa poţi să vezi diferenţa. Decoruri care te lasă „mască", animaţii veridice şi fluide, personaje cu personalităţi bine conturate, toate sunt elemente care amplifică o experienţă cinematografică, extrem de viscerală. În final, să nu uităm de coloana sonoră, atmosferică şi electrizantă în acelaşi timp, voice acting-ul excelent şi efectele brutale ale armelor, ce dau naştere unei lumi terifiante. Sumbru şi totuşi atât de sublim...

■ KiMO

ALTERNATIVĂ



Lost Planet: O experienţă antrenantă, viscerală şi condimentată cu adrenalină în locuri bine alese, astfel încât să te desparţi cât mai greu cu putinţă de el. În Lost Planet totul se rezumă la răzbunare, trădare şi exterminarea gândacilor Akrid, ambalajul de zăpadă al jocului constituind scuza ideală pentru o serie de confruntări memorabile cu boşi impresionanţi. Credeţi-mă că veţi descoperi mai mult :).


Step into the light!

What are the Locust?

Cine sunt ei, nimeni nu ştie, majoritatea oamenilor de ştiinţă bănuind că sunt versiuni mutante ale unor forme de viaţă native de pe Sera. Unii susţin chiar că ar fi extratereştri. Cert este că trăiesc sub pământ, dar cum şi unde anume îşi duc veacul rămâne un mister, deoarece sistemul de caverne de sub crustă se întinde la nesfârşit, iar singurul lucru care pare să-i afecteze este lumina. Oamenii văd repede avantajul şi se grăbesc să prăjească solul planetei cu armele de pe sateliţii amplasaţi pe orbită, distrugând nu numai locust-i, dar şi o bună parte din rămăşiţele civilizaţiei umane. Un gest inutil, pentru că n-au reuşit să oprească invazia.



▸ **Gen** Action ▸ **Producător** Epic Games ▸ **Distribuitor** Microsoft ▸ **Procesor** PIV 2.4 GHz ▸ **Memorie** 1 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** NVIDIA GeForce 6600/ATI X700 ▸ **ON-LINE** www.gearsofwar.com

Grafică	10
Sunet	10
Gameplay	9
Multiplayer	9
Storyline	9
Impresie	9

9,3

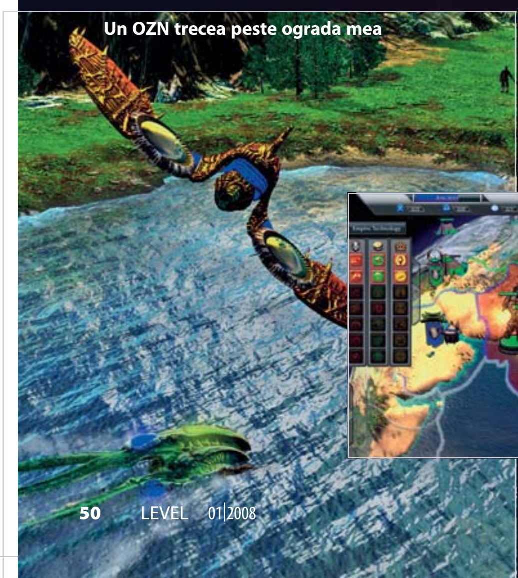


Exemplul ideal de „Aşa nu”

Recunosc că nu m-am adâncit prea tare în gameplay-ul seriei Empire Earth. Încă de la prima apariţie a jocului pe piaţă am fost destul de oripilat de ideea de avioane de vânătoare contra indivizi cu bâte. Ca să fim sinceri, celelalte jocuri din serie nu au fost chiar aşa de rele, dar nici prea bune. Însă era măcar o problemă de gust personal dacă ajungeai să le joci sau nu. Acum însă lucrurile au luat o cu totul altă întorsătură.

Exemplul „jeg”

O să fiu un pic mai dur, deoarece Sierra vrea să ne ia bani pe acest joc. Aş începe cu un pic de poveste, cu un pic de situare a jocului în contextul istoric. Din păcate, este imposibil să privim lucrurile aşa. În primul rând, jocul nu numai că nu are nimic în comun cu istoria lumii, dar te şi pune în faţa unor aberaţii lipsite de bun simţ. Adică, oricum ajungi la un moment dat să ataci civilizaţii medievale cu unităţi create genetic, dar olmecii din Maria Britanie şi elefanţii din Germania sunt mai greu de „vizualizat” şi de înghiţit. Pe lângă asta, MadDoc Software a simplificat major gameplay-ul din jocurile anterioare. Astfel, acum, pe lângă faptul că nu mai există campanie, ci doar ceva de genul RISK, cucerirea lumii, nu mai poţi alege o anumită naţiune. Ai de ales între imperii, adică cel Vestic, Estic sau Orientul Mijlociu, fiecare având nişte caracteristici generale. Adică unii sunt axaţi pe cercetare, unii pe infanterie şi alţii pe cavalerie. Gândiţi-vă la confuzia care se creează când veţi avea pe hartă unităţi din diferite ere, adică vezi cavaleria parcată lângă MIG-uri, peste care se adaugă şi o amestecătură de unităţi din naţiunile care fac parte din acel imperiu. Nici nu mai ştiţi pe ce lume trăiţi. Iar la sfârşit, o să daţi de insecte gigantice create genetic, Uber-Soldieri sau alte bâzdâgănii. Cu alte cuvinte, o varză totală care ne va face să ne simţim frustraţi rău de tot.


Un OZN trecea peste ograda mea

Exemplul „orb”

Aşa, acum, să zicem că trecem peste partea de logistică şi ajungem la inteligenţă. Ei bine, jocul acesta mai are încă de tras ca să ajungă Dune 2 la capitolul pathfinding. De foarte multă vreme nu am mai văzut aşa ceva. Unităţile îşi aleg un fel de linie unde nu se vede niciun obstacol de care nu vor pur şi simplu să treacă. Se întorc şi merg, şi merg până când uită şi îşi trag din nou o linie. Uite aşa, conduci un grup de unităţi la luptă şi inamicul este în faţă şi nu-l poţi ataca, chiar dacă eşti în plin câmp. Mai departe, unităţile nu ascultă de comenzi. Fiecare face ce îl taie capul, debandada fiind imensă. Cei care ascultă ţin minte ordinul aproximativ trei secunde, după care reiau ceea ce aveau ei de gând să facă. Aş spune că este primul RTS în care a fost implementat liberul arbitru. Practic stai şi te uiţi şi nu-şi vine să crezi. Acum am ajuns să înţeleg de ce a trebuit Ştiţi Voi Cine să ne trimită un potop. Nu se mai putea altfel. Noi măcar putem juca altceva. Dar imaginaţi-vă că aţi fost obligaţi să jucaţi jegul acesta de joc şi trebuie să folosiţi resursele limitate pentru a vă auto-inspira buna dispoziţie. Tot la potop aţi ajunge.


Hmmm... Rise of Nations sau Empire Earth III?!

Exemplul „daltonism”

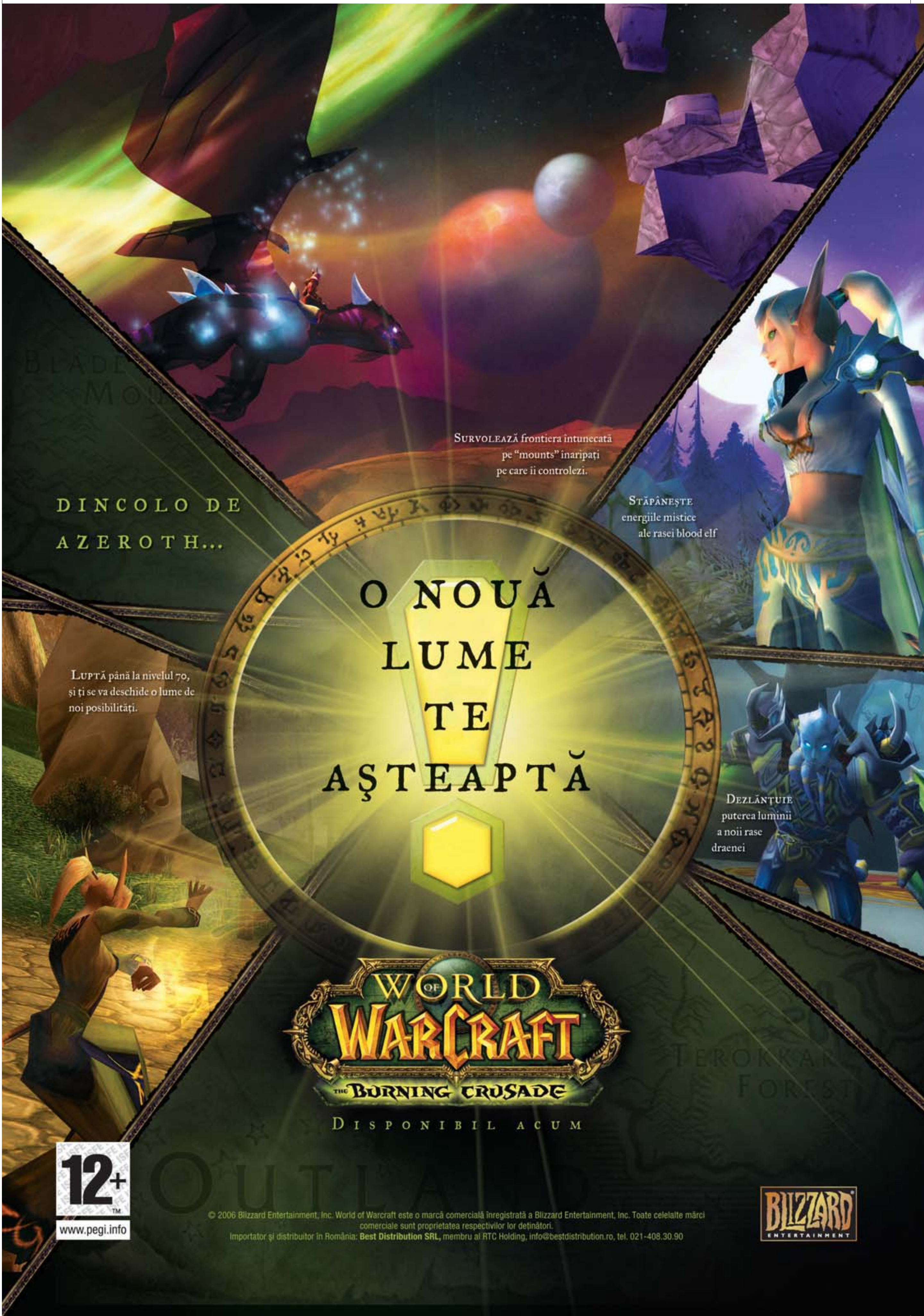
Ei bine, acum să demontăm şi engine-ul grafic şi am terminat. E groaznic. Pe lângă faptul că eşti obligat să joci un joc simplu şi care merge prost, mai trebuie şi să-ţi pui ochelari care atenuează culorile. În plus, trebuie ca pe fiecare hartă să construiţi baza, să faceţi upgrade-uri, să faceţi armata, care nu respectă deloc niciun standard grafic actual. Te doare capul, te dor ochii, te doare ceafa pentru că trebuie să o faci. Înghiţi în sec, după care la un moment dat nu mai ai de ales decât să renunţi. Şi renunţi, pentru că afară e frumos, pentru că piaţa e plină de jocuri competitive şi pentru că ochii trebuie să vadă lucruri frumoase. NU vă atingeţi de jocul acesta că e mai rău decât cel mai rău. Lăsaţi-l... sunt şi altele. Ah, şi aruncaţi-l dacă l-aţi luat, pentru că dacă va trebui să fugiţi pe o insulă pustie şi singurul joc la îndemână va fi acesta…

■ **Locke**

▸ **Gen** RTS ▸ **Producător** Mad-Doc Software ▸ **Distribuitor** Sierra ▸ **Ofertant** Gameshop.ro, Telefon 021-408.30.90 ▸ **Procesor** 1,7 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.empireearth.com

Grafică	5
Sunet	6
Gameplay	3
Multiplayer	3
Storyline	1
Impresie	3

3,5



DINCOLO DE AZEROTH...
SURVOLEAZĂ frontiera intunecată pe "mounts" inaripați pe care îi controlezi.
STĂPÂNEȘTE energiile mistice ale rasei blood elf
LUPTĂ până la nivelul 70, și ți se va deschide o lume de noi posibilități.
O NOUĂ LUME TE AȘTEAPTĂ
DEZLĂNȚUIE puterea luminii a noii rase draenei
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
DISPONIBIL ACUM
12+
www.pegi.info
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este o marcă comercială înregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: Best Distribution SRL, membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro, tel. 021-408.30.90
BLIZZARD ENTERTAINMENT



Tusea & Junghiul

Realizând că patru jocuri deja întrec măsura, IO Interactive a avut bunul simţ, l-a pus puţin la păstrare pe asasinul spân şi „a invadat" piaţa cu un nou IP: Kane & Lynch. Pe scurt, Kane & Lynch este povestea cu miros de praf de puşcă a doi nelegiuiţi forţaţi de împrejurări (şi de o grupare cel puţin ocultă) să lucreze împreună.

Asasinul şi cămeşa (de forţă)

Având în vedere că vom petrece câteva ore în compania lor, cred că ar fi bine să ne cunoaştem puţin „alter-ego"-urile virtuale. Folosesc pluralul deoarece misiunile se pot juca şi în cooperativ, alături de un prieten destul de turbat încât să-şi dorească să intre în pielea lui Lynch. Sau să te lase pe tine să o faci.

Principalul candidat la camera de gazare este Adam „Kane" Marcus. Fost mercenar, soţ şi părinte, actualmente puşcăriaş care-şi aşteaptă cuminţel execuţia. Drama lui Kane s-a declanşat cu mult timp în urmă, în momentul în care fiul său de doi ani s-a împuşcat accidental cu arma pe care fiecare american de bună credinţă o ţine ascunsă sub pernă. Incapabil să treacă peste reproşurile soţiei şi peste sentimentul acut de vină, Kane a rezolvat problema ca orice bărbat întreg la minte. A pornit-o la galop pe drumul către autodistrugere. Şi-a dat demisia, a trecut graniţa şi s-a alăturat unui grup de mercenari sud-americani, „The7". Pentru o vreme, lucrurile au mers bine, banii au curs, revoluţiile s-au ţinut lanţ, recolta de dictatori a fost deosebit de bogată, altfel spus Kane şi clica lui au prosperat. Din nefericire, „job-ul" care ar fi trebuit să le asigure o bătrâneţe în lux şi trândăvie a luat-o razna şi The7 s-a transformat (aparent) în The1. Ghinionul lor, bucuria lui Kane, care, crezând că foştii lui tovarăşi de nelegiuiri au intrat în solda lui El Comandande din Ceruri, s-a dat la fund cu o valiză plină cu diamante legată de gât. La scurt timp după, ghinionistul Kane cade în

mâna autorităţilor şi câştigă un bilet dus către Veşnicele Jungle ale Vânătorii.

Povestea lui James Seth Little, cunoscut colegilor de celulă drept „Lynch" este mai puţin spectaculoasă. Individul este un psihopat care şi-a mazilit soţia şi susţine cu tărie că nu-şi aminteşte acest mic amănunt. De vină, zice-se, ar fi schizofrenia. Judecătorii nu s-au lăsat impresionaţi şi i-au recomandat un tratament medicamentos urmat de o injecţie letală şi o eternitate de terapie la Marele Psiholog din clinica Edenului.



Şi valiza??? Cât e valiza????

Adam şi Evadatul

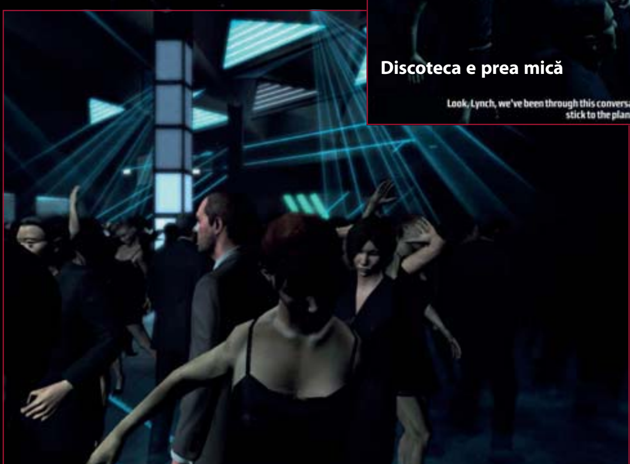
Kane & Lynch: Dead Men începe în forţă cu cea mai spectaculoasă evadare. Ever. Film, joc pe calculator sau văr de-al doilea condamnat pentru furtul unei găini. Mai cu vână decât evadările clasice din Vestul Sălbatic. Adam „Kane" Marcus, fostul mercenar părăsit de noroc şi de nevastă stă cuminţel în dubiţa care-l transportă spre eternitate şi silabiseşte o scrisorică adresată fiicei sale. Şirul gândurilor îi este întrerupt de figura banală a unui ochelarist (de drept) comun, care îl roagă respectuos să bage capul la cutie căci lucruri grozave şi explozive se vor întâmpla în următoarele cinci minute. Şi mare dreptate a avut. Filmuleţul introductiv, absolut spectaculos, şi prima misiune cred că sunt unele dintre cele mai cinematice momente din istoria jocurilor pe calculator. Dubiţa îşi ia zborul, poliţiştii viermuie în jurul tău (Kane), trupele SWAT dau năvală, un elicopter întregeşte haosul şi, în toată această babilonie, un individ mascat îşi găseşte timp să-ţi ardă una cu patul AK-ului peste bot, risipindu-ţi astfel orice iluzie asupra finalului poveştii. Îţi revii frumuşel din leşin, cu speranţa că n-a fost decât un vis, dar gloanţele care-ţi şuieră pe la ureche par ale naibii de reale. O durere de cap groaznică (transformată într-un efect de blur tare şmecher de un grafician inspirat) te împiedică să gândeşti clar şi doar instinctul (şi tutorialul foarte bine integrat) te mână înainte. Soseşte şi momentul binecuvântat în care pui mâna pe un puşcoci. Razi câţiva poliţişti în grabă, te ascunzi după un gărduleţ, trimiţi câteva rafale în gol, fugi disperat în căutarea unui adăpost cât de mic, îl găseşti, mai nenoroceşti câţiva „swatişti" şi te refugiezi într-o gogoşerie, unde aştepţi cu sufletul la gură (şi pistolul la tâmplă) sosirea dubiţei salvatoare. Când m-am văzut la adăpost, în dubă, am fumat o ţigară, să-mi revin. Aleluia, m-au trecut toate apele. Aşa da! Nivelul ne-a fost prezentat în toată splendoarea lui şi la Leipzig. Am fost impresionat atunci, am fost foarte impresionat şi acum, când am apucat să-l şi joc. Un start promiţător. A urmat o mică pauză de respiro, în care Kane află cu stupoare că foştii tovarăşi întru mercenărie sunt cât se poate de vii şi cât se poate de cătrăniţi şi îşi vor înapoi pensioara subtilizată de Kane. Familia nenorocosului mercenar se află în cele paisprezece mâini ale organizaţiei The7, iar singura lor şansă de supravieţuire e ca tovarăşul Kane să-şi plătească datoriile. Pentru a se asigura că mercenarul nu va umbla cu cioara vopsită în camuflaj, cei şapte îi „dăruiesc" un câine de pază. Pe Lynch.



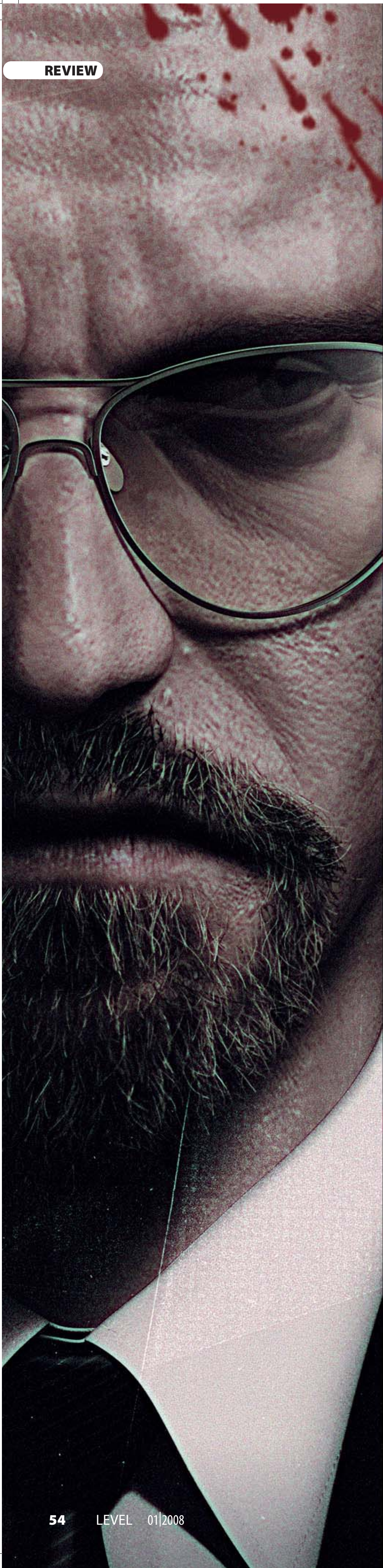
Discoteca e prea mică

Stairway to Havana

Deci să recapitulăm, o introducere absolut demenţială, şapte mercenari supăraţi, un condamnat la moarte dornic să-şi salveze familia, încredinţat unui criminal schizofrenic sub medicaţie. Şi o valiză cu diamante. Şi IO, danezii geniali care au produs Freedom Fighters (şi Hitman, deşi eu am anumite rezerve faţă de asasinul chelios). What could go




Spălător de geamuri



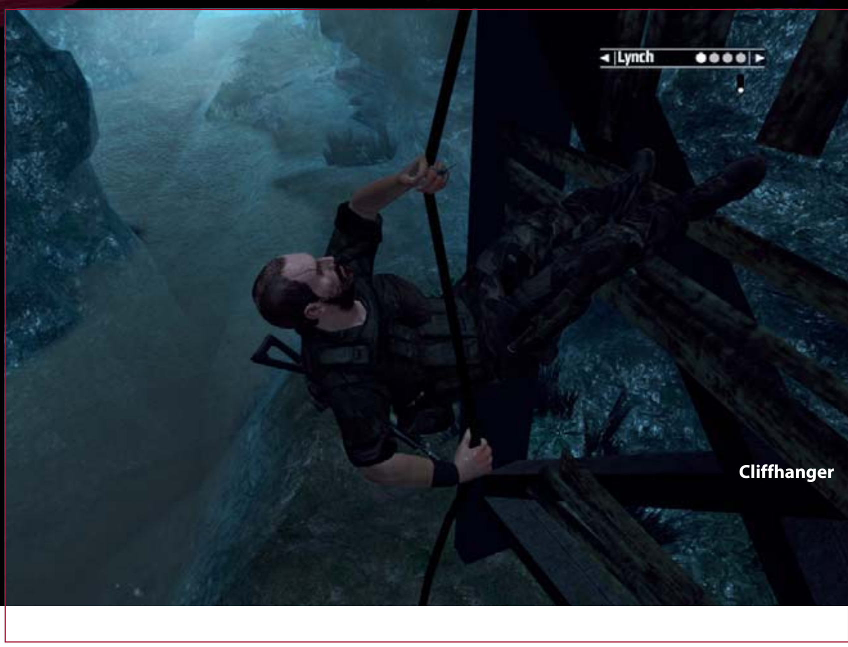
wrong? Păi partea care ne interesează cel mai mult: gameplay-ul. În mare parte, Kane & Lynch „se joacă" şi „se simte" ca un action de duzină. Dacă nu luăm în calcul scenariul şi personajele, Kane & Lynch e un action de duzină. Nu vă speriaţi, am văzut şi am jucat action-uri mult mai proaste, dar mă aştep-tam la mai mult din partea „urmaşului spiritual" al lui Free-dom Fighters. Pentru început, AI-ul inamicilor o dă în bară destul de des. Ştiu doar să se respawn-eze, să fie mulţi şi, de cele mai multe ori să intre sau să iasă din cover când n-au absolut niciun motiv să o facă. Coechipierii, în schimb, se comportă mai normal. Nu sunt ocoliţi complet de idioţenia artificială, dar în majoritatea cazurilor reuşesc să-ţi dea o mână de ajutor.



Death from above

Lucrurile o iau la vale rău de tot când cei doi turbaţi încep să-şi facă de lucru prin junglele Americii de Sud, acolo unde se duc mercenarii când trag să moară. Trecerea de la mediul ur-ban la pădurea tropicală înţesată cu gherile nihiliste nu se face chiar brusc, ci suntem trecuţi mai întâi printr-un război civil mititel. În Cuba, cred. Sau Venezuela. Războaiele civile n-au fost niciodată prea plăcute, dar în general şi-au făcut treaba şi au avut bunul simţ să nu mă calce pe nervi şi să se ţină departe de mine şi de ţări-şoara mea. Până acum câteva zile, când Kane & Lynch a invitat războiul civil la mine în casă. Sărind peste faptul că nu m-a încântat deloc să schimb măcelul civilizat din „The Big City", aşa peticit cum e el, cu o rebeliune păduchioasă şutită din filmele de acţiune de categorie B, carnagiul dezorganizat de pe străzile Havanei (din nou, cred că era vorba de Havana) m-a adus în pragul disperării. Cu fiecare soldăţel mort urmat de un respawn, simţeam cum îmi piere şi un neuron. Când a apărut şi un Hind, aproape am clacat. Şi asta pe cel mai scăzut nivel de dificultate. Cred că e nevoie să vă explic cum funcţionează sistemul de cover în K&L. Când ne apropiem prea mult de un zid, jocul presupune că vrem să ne punem la adăpost de focul inamic şi îl „forţează" pe Kane să se facă una cu peretele. Încântător, sincer. Problema apare în momentul în care vrem să ne tupilăm în spatele unui ob-stacol mai mititel (gen maşină mică, saci de ni-sip, tranşee sau un zid mai „scund" decât Kane). Trebuie să fim în poziţia ghemuit înainte să-i fa-cem avansuri gardului, altfel jocul nu se sinchi-seşte să ne pună personagiul la adăpost. E drept, nu e un efort prea mare să apăs o tastă în plus, dar când eşti luat în cătare de vreo două duzini de ticăloşi cu arme automate şi, în acelaşi timp, un elicopter îţi dă târcoale, e cam greu să-ţi amin-teşti ca după un sprint turbat de câteva zeci de metri să apeşi CTRL înainte să te lipeşti de sacii de nisip. Aş fi preferat o tastă dedicată, ce-i drept, în loc ca jocul să îmi ghicească (greşit) intenţiile.

Pe ici pe colo sunt presărate câteva (slavă Domnului că nu sunt nici multe, nici prea importante) secvenţe de stealth. Micile şi scurtele sesiuni de furişat n-ar reprezenta o problemă dacă jocul ar fi fost dotat cu un en-gine măcar rudimentar de stealth. În cazul nostru, rugăciunea (sau şansa, dacă nu credeţi în miracole) deţine puterea.



Cliffhanger

Unde's doi, demenţa creşte

Dacă vă dă mâna să întreţineţi un cont Microsoft Live (Gold, adică pe bani, dacă vreţi să jucaţi pe servere ranked), n-ar strica să aruncaţi un ochi peste multiplayer, Fragile Alliance. O echipă de patru până la opt jucători trebuie să jefuiască o anumită locaţie. Cu menţiunea că gărzile sunt controlate de AI. Ca în orice echipă de spărgători, trădarea e doar o chestiune de timp. În orice moment îl puteţi mazili pe jucătorul cu prada cea mai mare, devenind astfel o ţintă pentru ceilalţi jucători. Trebuie să luaţi în calcul şi faptul că jucătorii ucişi se respawn-ează ca gărzi. Ideea e foarte interesantă, rămâne de văzut dacă o să şi prindă la public, momentan n-am observat să se înghesuie lumea la el.

Filmul bate viaţa

Părerea mea e că psihopatului Lynch şi trădătorului Kane le-ar sta mai bine în grădina Hollywood-ului decât în ghiveciul unui producător de jocuri grăbit şi abia aştept să-i văd pe Bruce Willis şi pe sudistul Billy Bob în rolurile celor doi dezaxaţi. Cu puţin efort în plus, Kane & Lynch ar fi putut deveni un clasic de nivelul lui Max Payne. Scenariul, regia, dialogurile, personajele, decorurile (clubul de noapte şi închisoarea, de exemplu), într-o oarecare măsură modul în care povestea este integrată în gameplay, designul de nivel şi cam toate elementele care ne bucură ochiul, urechea şi sufletul, sunt aproape perfecte. Se vede că oamenii sunt nişte adevăraţi artişti, ce Uzi-ul meu. Între noi fie vorba, Kane & Lynch nu a pus la lucru un motor grafic impresionant. Pe alocuri chiar pare prăfuit şi prea puţin „next-gen", însă mie mi se pare că i se potriveşte ca o mănuşă jocului. Modelele lui Kane, Lynch şi ale acoliţilor lor arată excelent, locaţiile „urbane" sunt frumuşele, curăţele şi arătoase şi fără o căruţă de efecte care să mănânce hardware pe pâine. În fond şi la urma urmei, ce giumbuşlucuri grafice să faci într-o închisoare unde faianţa şi gratiile predomină? Sau într-o bancă, de exemplu, care şi în realitate arată de parcă ar fi fost scoasă dintr-un joc de acum cinci ani? La junglă s-ar fi putut lucra puţin mai mult, dar per total mă declar pe deplin mulţumit.

Însă, veşnica problemă a majorităţii artiştilor este lipsa simţului ingineresc. Când lucrezi în industria entertainment-ului virtual (ce pompos sună), puţină inginerie nu strică. Ca şi în cazul Hitman-ului (cu singura diferenţă că asasinul chel mai şi reuşeşte din când în când ce-şi propune), Kane & Lynch nu reuşeşte să se ridice la înălţimea aşteptărilor şi, cel mai important, nu îşi atinge scopul cu toate giumbuşlucurile artistice de care e în stare. Ce am cu Hitman, vă întrebaţi? Când eşti pus în faţa unui joc în care întruchipezi cel mai chel asasin din istoria omenirii, ar trebui să ţi se dea cât mai multe motive să te joci de-a ciuta nevăzută. Şi când spun motive mă refer la ceva mai mult decât un nenorocit de rating la sfârşitul misiunii. L-am urmărit pe Mitza jucând Hitman, după care l-am luat şi eu la puricat şi nu mi-a plăcut în mod deosebit, mai ales că mă refăceam după o cură intensivă de Splinter Cell şi Thief. Realizare artistică de excepţie, gameplay golănesc (cu excepţia lui Blood Money). În cele mai multe cazuri, era mult mai simplu să adopţi o atitudine de pistolar cu două clase decât să te strecori până la ţintă, să o elimini frumos şi să scapi fără să laşi o urmă. Cam aceeaşi senzaţie am avut-o şi când am jucat Kane & Lynch. M-am simţit ca un golan oarecare, al cărui singur scop e să stârpească poliţiştii de pe faţa pământului. GTA style.



Ce face omul pentru o ţigară de foi

Ca să-mi rezum dezamăgirile într-o singură frază, pot spune că pe tot parcursul jocului simţi că tot ceea ce faci şi desfaci nu este decât un antrenament pentru adevăratul joc care urmează să înceapă din clipă în clipă. Îţi spui cu încredere „aaaaany minute now, aaaaaany minute", rezişti bărbăteşte asaltului de bug-uri, şi fără să-ţi dai seama ajungi la final fără ca ACEL moment să sosească. Păcat.

■ **cioLAN**

▸ **Gen** Action ▸ **Producător** IO Interactive ▸ **Distribuitor** Eidos ▸ **Ofertant** Gameshop.ro, Tel.021-408.30.90 ▸ **Procesor** 1,5 GHz ▸ **Memorie** 1 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 128 MB, Pixel Shader 3 ▸ **ON-LINE** www.kaneandlynch.com

Grafică	8
Sunet	7
Gameplay	6
Multiplayer	8
Storyline	8
Impresie	7

7,3



TimeShift

Timpul este relativ

TimeShift nu s-a grăbit să ne iasă în întâmpinare, ba chiar şi-a amânat sosirea cu un an de zile, timp în care motorul grafic a fost schimbat pentru a face faţă competiţiei acerbe dintre FPS-urile care au răsărit ca ciupercile după ploaie în ultima vreme, indiferent de platformă. Prin urmare, confruntat cu o piaţă saturată şi în continuare invadată de FPS-uri, putem spune că TimeShift a fost din start lipsit de şansă. Nu neapărat pentru că ar fi un joc prost, dar să lansezi un FPS într-o perioadă în care jocuri precum Crysis, Half-Life 2: Episode Two, Portal, Call of Duty 4 şi mai ales Halo 3 mătură concurenţa, nu mi se pare o idee bună. Din (ne)fericire, TimeShift este departe de a fi un joc nemaipomenit, aşa că n-o să-i plângem prea mult de milă.

Însă TimeShift are ceva ce alte FPS-uri nu au, ceva ce îl face să se remarce în mulţime

Din culisele timpului

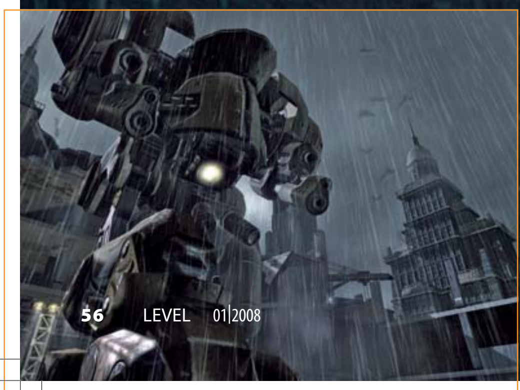
TimeShift te bagă în priză încă din primele momente, aruncându-te în miezul unui schimb de focuri haotic şi te face să aştepţi cu interes misiunile următoare, ce se desfăşoară pe fundalul unui oraş răvăşit de lupta dintre forţele armate ale unui dictator şi rezistenţa care-i pune beţe-n roate. Surprinzător, oraşul mi-a amintit de City 17 şi secvenţa introductivă din Half-Life 2, asemănările mergând atât de departe încât stai şi te întrebi dacă nu cumva creatorii jocului au copiat modelul, străzile fiind dominate de uriaşe ecrane TV din care răzbat imaginea şi vocea tartorului, care n-are altceva mai bun de făcut decât să ne spună care sunt cauzele dezastrului în care s-a scufundat lumea. Totuşi, atmosfera din TimeShift este mai sumbră, iar peisajul dezolant este mai puţin impresionant decât cel din Half-Life 2. Însă TimeShift are ceva ce alte FPS-uri nu au, ceva ce îl face să se remarce în mulţime, deoarece asemenea prinţului din Prince of Persia: The Sands of Time, eroul său are posibilitatea de a manipula timpul, îngheţându-l, încetinind trecerea lui şi derulându-l (ca şi cum ai derula o casetă video în slow motion), graţie tehnologiei implementate în costumul special cu care este echipat: aşa-zisul Beta Suit. Puterile sunt foarte uşor de folosit şi necesită apăsarea unui singur buton de pe controller. Jocul hotărăşte apoi care dintre puteri este mai potrivită la un moment dat, existând posibilitatea de a alege alta, prin apăsarea unuia dintre cele patru butoane responsabile cu manipularea timpului. De exemplu, dacă o pasarelă îţi explodează în faţă înainte de a o traversa, poţi derula timpul pentru a trece de partea cealaltă cât timp ea este intactă. Şmecheria este de efect, iar puzzle-urile care te obligă să alegi puterea potrivită, combinaţiile de puteri şi momentul în care acestea trebuie folosite pentru a le rezolva adaugă puţină varietate acţiunii, altfel extrem de generică.

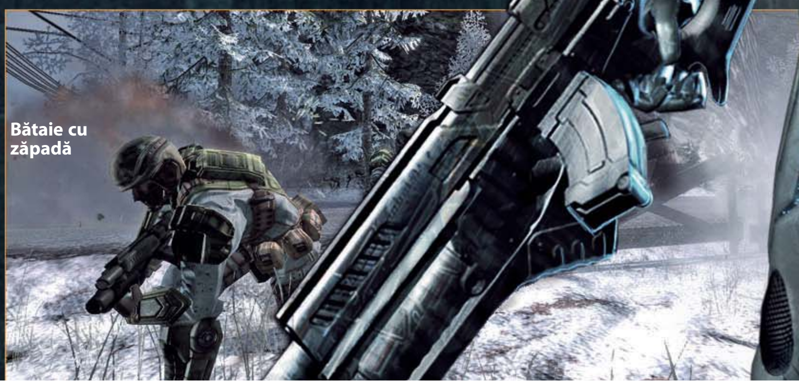
La rândul lor, luptele sunt cu adevărat provocatoare, chiar şi pentru veteranii genului. Inamicii cad destul de greu răpuşi de gloanţe şi, indiferent de gradul de dificultate ales (inclusiv „easy"), uşurinţa cu care ajungi să muşti dintr-un covor de asfalt sau cu care te trezeşti îngropat sub mormane de moloz nu îl recomandă oricui. A.I.-ul inamic este cu adevărat impresionant. Inamicii nu numai că atacă imediat ce te zăresc, dar dacă încerci să te ascunzi, pornesc imediat în căutarea ta, reacţionând întotdeauna puţin diferit, în funcţie de situaţie. De exemplu, dacă pui timpul pe pauză şi îi furi unui adversar arma din mână, odată cu revenirea timpului la normal acesta îşi va contempla nedumerit mâinile în care ar fi trebuit să existe puşcociul cu pricina şi se va grăbi să-l caute cu frenezie.



Mişcare, mişcare, putoare!







Bătaie cu zăpadă



Gogule, cred că am apă la genunchi...



Mami...

De cele mai multe ori însă, găseşte doar biletul către Lumea de Apoi, dacă nu cumva a căzut în genunchi implorând milă, neştiind că ai rămas fără.

Relativitate

TimeShift are şi multiplayer, însă lumea nu prea se înghesuie să-l joace online. Sau poate că cele câteva zeci de jucători care l-au achiziţionat preferă să colinde prin baruri în compania unor prieteni în carne şi oase, decât să se plictisească după a doua hartă bătută în picioare. Interesant este că puterile timpului pot fi folosite şi în multi, dar nu oricum, deoarece nu pot fi activate fără ajutorul unei grenade speciale, botezată Chrono. Când arunci o astfel de grenadă, se creează o sferă în interiorul căreia timpul este afectat, în funcţie de preferinţe. Este singurul mod în care acţiunea din multiplayer evadează din banalitate şi te poate ţine agăţat de controller jucând în continuare, dar nu atât de mult încât să poţi afirma că a meritat cu adevărat.



Punct ochit, punct lovit



Capu' la cutie!

Ceea ce îi lipseşte însă cu adevărat jocului sunt finisările. O serie de elemente, cum ar fi stilul artistic şi designul nivelurilor, puteau fi realizate mult mai bine, astfel încât lumea „tuciurie" din TimeShift să nu pară atât de lipsită de culoare şi de varietate. Potenţialul a existat, dar parcă n-a fost exploatat cum trebuie. Drept dovadă, TimeShift nu impresionează prea mult, nu este prea interesant şi, ceea ce este şi mai rău, prea departe de a fi un joc foarte bun.

În ciuda implementării cu succes a unor elemente unice, nemaivăzute până acum într-un FPS, Saber Interactive a creat totuşi un joc prea generic pentru a face faţă cu succes avalanşei de titluri care se bat pentru o bucăţică din piaţă, însă pe viitor s-ar putea dovedi a fi o investiţie bună. Dar numai după scăderea preţului şi liniştirea apelor, agitate acum de prezenţa a două FPS-uri excelente care domină clasamentele şi încing serverele, pe numele lor Halo 3 şi Call of Duty 4.

■ KiMO

Istoric cu peripeţii



Ianuarie 2005 - Atari anunţă pentru prima dată jocul TimeShift, al doilea FPS al băieţilor de la Saber Interactive după Will Rock, o clonă nereuşită de Serious Sam. De ce a semnat Atari cu ei, ştiind că un joc precum Will Rock nu dă bine nimănui la C.V., n-am reuşit să aflu niciodată. Atari a promovat intens jocul, ba chiar a lansat un demo single player pentru PC în ianuarie '06, dar care avea să lase cicatrice adânci în memoria celor care l-au instalat, l-au jucat, iar apoi l-au dezinstalat iritaţi, dorindu-şi să nu fi auzit niciodată de el. Engine-ul prost optimizat, acţiunea „tristă" şi o mulţime de bug-uri au fost cât pe ce să-i pecetluiască soarta. În aprilie '06 însă, Vivendi le suflă celor de la Atari licenţa de sub nas şi pune biciul pe echipa producătoare, care schimbă complet engine-ul grafic, amânând lansarea jocului cu un an.

- **Gen** FPS
- **Producător** Sabre Interactive
- **Distribuitor** Sierra
- **Ofertant** Gameshop.ro, Tel. 021-408.30.90
- **Calitate** ★★★★★

Consolă Xbox 360 oferită de Microsoft România

ALTERNATIVĂ

HALO 3



Pentru cei care caută experienţa multiplayer supremă via Xbox Live, răspunsul este Halo 3. Mai mult decât atât, campania solo este superbă prin comparaţie, plină de acţiune şi elemente artistice în faţa cărora TimeShift pur şi simplu păleşte.

PREVIEW

SYNDICATE

Zilele trecute am fost înştiinţat de stăpânire că luna aceasta e rândul meu să fac o călătorie în trecut. Sincer să fiu, nu m-a bucurat prea tare perspectiva unei excursii în anii '90. Ani tulburi, alocaţie mică, sete mare, PC slăbuţ. Am îngăimat un refuz, după care m-am apucat să-mi fac ordine pe birou în speranţa că luminatul lider al colectivului redacţional va fi atât de uimit de proaspăt căpătata pasiune pentru ordine şi disciplină, încât mă va lăsa naibii în pace. Pe când îmi făceam de lucru printr-un sertar, m-am lovit de o dischetă. Ei bine, acea dischetă prăfuită a acţionat în cazul meu precum madlena lui Proust (cea mai celebră prăjitură după tortul lui Doboş). Sau ca maşina profesorului Emmet Brown, cum vă convine. Când am pus mâna pe ea să o scutur de praf şi să-i fac vânt la coşul de gunoi, m-am trezit brusc în faţa apartamentului unui amic, cu o plasă de rafie plină de dischete în braţe. Să tot fi fost vreo patruzeci. La dreapta mea, frumos ca un arhanghel şi chel ca Antichristul, tropăia nerăbdător Mitza. „Ciolane, dacă imbecilul a şters iar arhivele, îi îndes dischetele pe gât". Era vineri. Mai număr o dată dischetele, să mă asigur că sunt toate. Ajung cu număratul la 39, simt cum mi se urcă tot sângele în cap şi brusc se face luni. Acelaşi décor, cu singura diferenţă că Mitza al nostru era mult mai calm. Chiar fericit, aş putea spune. „Sunt toate?" „Patruzeci în cap, Mişule. Formatate de mine, personal". Aţi mirosit vreodată o dischetă proaspăt formatată? Nu? Erm... nici eu. Nu contează. Înapoi la flashback. În urechi îmi răsună Bordelul Mov. Uşa-i deschisă şi pragul trecut, plăcerile toate sunt ale tale, jucătorule, suflet pierdut. Riff-urile de chitară sunt înlocuite de huruitul liniştitor al floppy-ului. Două ore mai târziu, în faţa DX2-ului lui Mitza. „Treij'nouă???? TREIJ'NOUĂ???????????? Hai repede după arhivă, până nu se culcă animalul". Mă încalţ nervos, greşesc funda, se face din nou vineri. „Ciolane, dacă imbecilul a şters iar arhivele, îi îndes dischetele pe gât"...

Brusc, revin în prezent. Îl sun pe Mitza. „Băi, mai ţii minte când am făcut chetă pentru dischete şi ne-am chinuit o săptămână să luăm un joc?" „Era Syndicate Wars, ţărane, că n-o să-l uit nici în mormânt". Şi m-a lovit. Nu Mitza, ci gândul cel bun. Luna asta îmi voi câştiga pâinea cea de toate zilele şi berea cea de toate nopţile cu un articolaş despre seria Syndicate.

Sindicatul a luat, sindicatul a dat, fie CHIP-ul lui binecuvântat



„Aspru!!!Am zis aaaaaaaspruuu!!!"

Temerile hipioţilor s-au adeverit. Viitorul aparţine marilor corporaţii, denumite pompos „sindicate". Din păcate, pletoşii veseli şi fără de griji nu mai există să ne poată spune „we told you so, conformists!!!!". Cetăţeanul obişnuit este doar o legumă, un sclav al CHIP-ului, un dispozitiv electronic implantat de Corporaţie cu scopul de a-l transporta pe nefericit într-o lume virtuală unde are stomacul plin şi votul lui contează. Lumea este împărţită în zone de influenţă, iar sindicatele fac tot ce le stă în putere să redeseneze harta lumii. Sabotaje, asasinate, sesiuni de brainwashing, oferte care nu pot fi refuzate, corporaţiile nu se dau în lături de la nimic. Şi ghiciţi cine este însărcinat cu afacerile murdare ale „familiei".

În esenţă, Syndicate era o mixtură dată naibii de acţiune şi strategie. Pe teren controlai (cu mouse-ul, dintr-o perspectivă izometrică) o echipă de patru indivizi înarmaţi până în dinţi, iar la birou te ocupai cu gestionarea fondurilor câştigate din taxele impuse teritoriilor cucerite. Banii puteau fi investiţi în cercetare, echipament şi arme mai puternice şi, cel mai important, în implanturi cibernetice care măreau semnificativ şansele de supravieţuire ale agenţilor, mai ales în ultimele misiuni. Supravieţuirea agenţilor trebuia să fie una dintre priorităţile jucătorului. Agenţii nu creşteau în copac, procesul de recrutare era lung şi anevoios (trebuia să converteşti agenţii corporaţiilor rivale, lucru dificil de realizat sub o ploaie de gloanţe). Pierderea unui agent, mai ales la începutul jocului când n-aveai posibilitatea să recrutezi noi acoliţi, reprezenta o lovitură grea. Şi dacă tot am adus vorba de resurse umane, printre uneltele indispensabile unui operativ exista o jucărie tare parşivă numită







„persuadatron”. Cu ajutorul persuadatronului, puteai „convinge” trecătorii să te urmeze până și în mormânt. Ca orice mulțime spălată pe creier, gloata de „sclavi” era un aliat prețios. Am spus „sclavi”? Interesant. Nu m-am considerat niciodată un sclav al graficii, dar asta nu înseamnă că nu sunt în stare să apreciez un joc frumos. Și, în materie de grafică, Syndicate a fost un joc superb. Încă mai țin minte primul contact cu Syndicate. A fost de vis. Încă mai aștept jocul a cărui grafică mă va impresiona mai mult decât motorașul de sub capota lui Syndicate. În acele momente m-am simțit ca olteanul în fața girafei. Așa ceva nu există. Nivelul de detaliu era absolut impresionant pentru acele vremuri și nu mi-a venit a crede că „broscuțele” au reușit să înghesuie o asemenea bijuterie doar pe câteva dischete. Repet, Syndicate nu încetează să mă impresioneze nici la cincisprezece ani de la apariție.

Don’t be aggressive, don’t be aggressive to meeee

Nu sunt prea multe de spus despre Syndicate: American Revolt. Este un expansion pack, care aduce în plus o serie de misiuni noi și introduce una dintre „facțiunile” alături de care vom răspândi teroare în Syndicate Wars. Ați ghicit, este vorba de Eurocorp. În American Revolt intrați în pielea unui executiv Eurocorp și sunteți însărcinați cu oprirea revoltelor, care amenință însăși existența „sindicatului rege”. Expansion-ul aduce cu sine un arsenal nou absolut impresionant (ca putere de foc) și o serie misiuni cu un nivel de dificultate diabolic. Nu exagerez prea mult când spun că doar cei mai înrăiți jucători de Syndicate au scăpat întregi la minte și fără sechele majore după ce au fost siluiți cu brutalitate în repetate rânduri de American Revolt. Ca o paranteză, este binecunoscută tendința producătorilor acelor vremuri de a crește nepermis de mult gradul de dificultate al unui expansion, însă American Revolt mi se pare că a cam sărit puțin calul. Eu nu l-am terminat nici în ziua de azi și se pare că nu sunt singurul. Un număr extrem de mare de jucători și-au luat adio de la American Revolt încă de la prima misiune.

Sindicatul te’nvață, Sindicatul te’nalță!!

Trei ani mai târziu apare Syndicate Wars. Aproximativ aceeași Mărie, cu o garderobă și o atitudine adaptată noilor cerințe. Războiul sindicatelor a luat sfârșit încă din American Revolt, dar problemele de-abia încep. The Church of the New Epoch, o organizație subversivă de fanatici religioși, face tot posibilul pentru a nărui castelul de nisip construit de Eurocorp și nu se sfiește să înfrunte sindicatul rege cu aceleași arme care au propulsat corporația în vârful lanțului trofic. Adică „sabotaj, asasinat, sesiuni de brainwashing, oferte care nu pot fi refuzate”. Jucătorului i se oferă ocazia să se alăture uneia dintre cele două organizații.

Motorul grafic n-a fost singura schimbare majoră adusă de Bullfrog bătrânului Syndicate. De exemplu, muniția a fost tăiată la montaj. În Syndicate Wars, fiecare agent s-a pricopsit cu un mic reactor nuclear portabil. Armele consumă energie, scuturile consumă









energie şi ele. Energia se reface în timp, deci jucătorul nu mai era forţat să-şi drămuiască fiecare glonţişor. În urma acestei „mici” schimbări, Syndicate Wars a devenit un joc mai puţin tactic decât predecesorul său, un joc în care accentul se pune mai mult pe acţiune. Asta nu înseamnă, totuşi, că franciza a luat-o la vale, spre tărâmurile mareşalilor fără de creier. În primul rând, inamicii s-au înmulţit, au devenit ceva mai deştepţi şi mai potenţi (în nevinovăţia mea m-am mirat nespus de tare când am văzut cum un inamic a încercat să mă flancheze) şi au primit câteva jucării noi, care erau în stare să-ţi radă squad-ul de agenţi de pe faţa pământului în mai puţin de un minut.

Mi-a luat ceva timp să-mi dau seama cum se fac banii în Syndicate Wars şi vă sugerez să fiţi atenţi, pentru că manualul nu vă ajută. Armele şi implanturile cibernetice vă cam usucă la buzunar, iar cercetarea înghite credite mai rapid decât o nevastă de miliardar setată pe modul „shopping”. Lipsa banilor împiedică avansul tehnologic. Armele, odată cercetate, nu mai reprezintă o problemă în adevăratul sens al cuvântului, având în vedere că muniţia a fost eliminată din ecuaţie şi puşcoacele lăsate în urmă de agenţii ghinionişti acoperă peste trei sferturi din nevoile jucătorului. Modulele cibernetice sunt altă mâncare de peşte. Nu se găsesc pe toate drumurile (trebuie fabricate), sunt scumpe şi sunt practic indispensabile. Să revenim, totuşi la „wampum”. Taxele au dispărut, iar „economia” din SW e jaf la drumul mare. La propriu. Ai nevoie de bani şi comerţul cu arme nu-ţi plăteşte nici măcar întreţinerea? Identifici banca locală, pui dinamită la temelie, te fereşti de cărămizi („rămăşiţele” pot răni agenţii) şi salţi banii. Pare simplu, nu? Nu! O bombă costă câteva zeci de mii de credite, fără a pune la socoteală creditele investite în cercetare. Bottom line, în SW e foarte uşor să rămâi fără bani, mai ales dacă nu ai un „plan de afaceri” bine pus la punct.

Engine-ul izometric 2D din Syndicate a fost înlocuit de un motor grafic 3D (o versiune modificată a engine-ului pus la lucru în Magic Carpet). „Bipezii” au rămas la stadiul de sprite-uri puţin cam pixelate pentru gustul unora, dar au fost iertaţi. N-a avut chiar acelaşi impact ca Syndicate în momentul apariţiei, însă era, la rândul lui, o mică operă de artă. „ Syndicate Wars arăta absolut magnific în „320”, dar adevărata revelaţie o aveai când (şi doar dacă te ţinea maşinăria), îl jucai în „640”. Mediul înconjurător era complet distructibil şi, cu puţină răbdare şi mulţi bani, puteai să arunci în aer un oraş întreg. Clădire cu clădire. Ţin minte că fusesem tare impresionat de blocul demolat în Duke Nukem 3D. Ei bine, în Syndicate Wars am rămas fără grai când am pus prima bombă la temelia unui „zgârie-nori”.

Cu mare părere de rău, observ cum Locke îmi gâfâie în ceafă anunţându-mă că mi se termină spaţiul, aşa că trebuie să mă grăbesc. Deci, chiar dacă n-a reuşit să-şi depăşească înaintaşul, Syndicate Wars e un sequel ca la carte şi are un loc asigurat în galeria clasicilor. Lipsa banilor, cuplată cu o serie de alte mici neajunsuri, fac din SW o experienţă destul de frustrantă pe alocuri, dar cu toate acestea nu-i poţi nega farmecul. În fond şi la urma urmei, a reuşit să mă ţină la redacţie povestindu-vă despre el în loc să fiu acasă păcătuind cu Crysis-ul ca orice om normal.

■ **cioLAN**

- **Titlu** Syndicate, Syndicate American Revolt, Syndicate Wars
- **Gen** Strategie, Action
- **Anul apariţiei** 1993, 1993, 1996
- **Producător** Bullfrog
- **Distribuitor** EA





autoshow ÎȚI PARCHEAZĂ TURBOPREMII!

DE ACUM AI TURBOPREMII ÎN FIECARE EDIȚIE!
TIMP DE 8 NUMERE AUTOSHOW!INTRĂ PE WWW.AUTOSHOW.RO ȘI VALIDEAZĂ-ȚI CODUL UNIC DE PE TALON!



Răzuiește în viteză!

- Cumpără urgent ***autoshow*** - cea mai rapidă revistă de mașini din România!
- Răzuieste în viteză talonul de pe copertă!
- Codul unic găsit îți poate parca în fiecare ediție ***turbopremii!***





ÎN FIECARE EDIȚIE!



5 pachete MOL pentru dinamism fără limite: card **EVO** de 200 RON combustibil + schimb ulei **MOL Dynamic** + set cosmetice auto **Evox**

3 aparate de bărbierit ultraperformante **Philips**



1 set de 4 anvelope de iarnă **GT Radial** oferit de **Pneurom**



PLUS: **10** abonamente AUTOSHOW pe o perioadă de 3 luni
10 tricouri MOL EVO
15 șepci AUTOSHOW

Produsele din fotografii sunt cu titlu de prezentare.

LG All in One DVD Navigation

Pimp your ride



Îmbunătăţirea sistemului audio dintr-un autovehicul nu este o treabă foarte simplă. Există fel şi fel de echipamente şi produse care sunt special concepute pentru a transforma sunetul slab calitativ oferit de sistemul audio standard, într-unul ce te poate duce direct cu gândul la o sală de concerte. Primul pas pe care foarte mulţi dintre voi ar putea să îl facă ar fi înlocuirea „casetofonului" oferit standard cu unul profesional, cum ar fi acest LG LAN-9600R. Acest gen de device vă poate transforma complet viaţa la bordul autovehicululului personal. Deşi poate pompa până la 50 de waţi pe fiecare dintre cele 4 canale, există şi posibilitatea de a conecta şi un amplificator pentru un surplus de putere. Calitatea audio este deosebită, indiferent de sursa semnalului audio: radio, MP3, CD sau DVD. În timpul călătoriei, pasagerii se pot delecta cu un film de pe DVD ce poate fi urmărit pe ecranul său retractabil de 7 ţoli sau dacă mergeţi pe drumuri necunoscute se pot afişa exact harta şi locaţia maşinii datorită modulului GPS încorporat. Pentru un plus de siguranţă, LG LAN-9600R dispune şi de un modul Bluetooth cu ajutorul căruia întreg sistemul audio al maşinii se transformă într-un kit hands free şi astfel puteţi vorbi la telefon şi conduce în acelaşi timp fără probleme. Lista de funcţii şi accesorii este imensă şi vă las pe voi să le descoperiţi, însă vă mai spun că dacă vă echipaţi maşina şi cu o cameră video, imaginile acesteia pot fi afişate pe ecran şi astfel parcările cu spatele pot fi făcute rapid şi fără probleme.





OFERTANT: Partenerii LG
TELEFON: N/A
PREŢ: 4999 Lei

Zalman ZM-MFC2

În foarte multe cazuri, când calculatorul personal începe să facă figuri exact atunci când ţi-e lumea mai dragă, deja este prea târziu. Respectivul calculator deja suferă şi are nevoie de o intervenţie. Da, dar unde? Ce anume s-a defectat? Cu acest panou frontal de la Zalman multe dintre cauze pot fi rapid depistate deoarece pe ecranul său LCD pot fi afişate informaţii bine-venite cu privire la temperaturile din diverse zone, starea ventilatoarelor, puterea consumată de sistem etc. Practic acest „doctor personal" vă poate atrage rapid şi din timp atenţia asupra vreunui eveniment nedorit. Zalman ZM-MFC2 dispune de patru senzori de temperatură şi poate ţine evidenţa stării de funcţionare a patru ventilatoare, inclusiv a celui de pe procesor oferind tot timpul detalii cu privire la temperatura şi numărul de rotaţii ale fiecărui ventilator. Orice informaţie poate fi „corectată" prin intermediul unui buton cu care se poate mări sau micşora numărul de turaţii ale fiecărui ventilator în parte.



Şi PC-ul poate avea un înger păzitor

OFERTANT: PC-Coolers.ro
TELEFON: 021-3228292
PREŢ: 143.39 Lei

Gembird UHF Wireless Stereo Headphones

În sfârşit libertate

După cum se menţionează şi în denumirea produsului, această pereche de căşti nu necesită fire. Principiul de funcţionare este asemănător cu aparatele de radio şi astfel cu ajutorul lor dobândiţi o libertate de mişcare incredibilă şi totodată puteţi să faceţi ceea ce doriţi fără să-i deranjaţi pe cei din jur. Raza maximă de acoperire a emiţătorului este de aproximativ 100 de metri şi fiindcă emite pe frecvenţă UHF există foarte puţine şanse să interfereze cu orice alt echipament radio din vecinătate. Calitatea audio oferită de căşti este satisfăcătoare pentru foarte mulţi dintre noi, însă nu recomand acest gen de echipament pretenţioşilor sau profesioniştilor. Gembird UHF Wireless Stereo Headphones dispune şi de un senzor ce închide automat căştile atunci când nu se recepţionează nimic pentru a creşte durata de viaţă a acumulatorilor din interior.

OFERTANT: Royal Computers
TELEFON: 021-4102100
PREŢ: 92,5 Lei



Prestigio GPS GeoVision 350

Navigare la punct fix

De cele mai multe ori, o călătorie în locuri în care nu ai mai fost este o experiență interesantă și învăluită în mister. Însă reușim să ne descurcăm pentru că întotdeauna există opțiunea „Întreabă un trecător". Totuși, dacă vreți să scutiți o grămadă de timp și nervi, puteți merge pe mâna lui Prestigio GPS GeoVision 350. Cu orientarea stă foarte bine și se descurcă excelent în trafic. E mai problematic în zonele aglomerate când toată lumea e cu nervii întinși la maximum, însă cu copilotul „lipit" de parbriz vă descurcați fără probleme. Cu acest dispozitiv, puteți bate Europa în lung și-n lat fără probleme deoarece hărțile sunt deja în memoria internă. Ca sistem de operare este instalat Windows CE 4.2, care poate fi configurat extrem de simplu datorită ecranului său touchscreen de 3,5". Procesorul nu este foarte puternic, doar 300 de MHz sunt puși la bătaie pentru a vă salva de drumuri greșite, însă e mai bine decât să căutați voi prin mormanul de hărți.

OFERTANT: Asbis România
TELEFON: 021-337.10.99
PREȚ: 724 Lei





SMC EZ Connect HomePlug AV

Joaca de-a rețelistica

În foarte multe locații și locuințe cablarea structurată este un termen destul de rar întâlnit. Doar la construcțiile mai noi se prevede trasarea prin pereți pe lângă cablurile de curent electric și a celor de internet, telefonie sau televiziune. Pentru că toată lumea folosește aceste servicii, automat prin locuințe au apărut cabluri suplimentare, inestetice, de care uneori ne mai și împiedicăm. Pentru a scăpa de multe dintre ele, cei de la SMC au creat acest echipament SMCHPAVH-ETH cu ajutorul căruia putem transmite date la viteze de până la 200 Mbps atât prin intermediul firelor de curent electric, cât și al cablurilor coaxiale prin toată locuința noastră. Dacă se folosește varianta cea mai accesibilă, și anume prin firele de curent electric, singura condiție pentru a se realiza transferul de date este să ne asigurăm că între cele două locații nu există contoare sau alte echipamente de acest gen. În acest fel, scăpați de o grămadă de fire trase aiurea prin casă sau de necesitatea de a da găuri inutile prin pereți.

OFERTANT: Partenerii SMC
PREȚ: 282 Lei

Logitech G15 Keyboard

Un facelift bine-venit

Primul model G15 al celor de la Logitech a avut un impact deosebit asupra gamerilor. Conceptul de la acea vreme avea să schimbe fundamental percepția jucătorilor asupra modului de a se juca. Pentru că întotdeauna există loc de mai bine, Logitech a lansat pe piață o nouă versiune a tastaturii G15. Aceasta variantă este și mai ergonomică, cu mai puține taste dedicate gaming-ului, însă cu o versiune mult îmbunătățită a ecranului inclus. De această dată, pe acest ecran pot fi afișate informații mult mai detaliate din mai multe domenii, exceptând informațiile din jocul ce rulează în acel moment pe respectivul PC. Iluminarea tastelor este un alt element ce îi conferă acestei tastaturi un statut aparte, deoarece butoanele sunt iluminate independent și astfel devin mult mai intuitive.



OFERTANT: Ultra PRO Computers
TELEFON: 031-402.22.92
PREȚ: 230 Lei

Asus Lamborghini VS2S

Cursa poate începe

Foarte mulţi dintre noi iubesc maşinile, în special pe cele sport, cu formele lor aerodinamice ieşite din comun. Foarte mulţi iubesc însă şi tehnica de calcul, motiv pentru care noul bolid Lamborghini de la Asus este gata să vă impresioneze toţi colegii şi prietenii. Construit pe baza platformei Santa Rosa, acest bolid dispune de un procesor T7700 Core 2 Duo ce rulează la 2,4 GHz şi de 2 GB de memorie RAM aşezaţi în V pentru un spor de putere. Placa grafică este susţinută de chipset-ul 8600M GT cu ai săi 512 MB dedicaţi, iar hard diskul se încăpăţânează să toarcă la 5400 rpm pentru a oferi un spor de 160 de GB. VS2S este un bolid pe cât de rapid, pe atât de elegant. La baza lui există inserţii din piele pentru un confort mai bun al mâinilor, iar ecranul său de 15,4 inchi este scăldat într-un galben aprins, aşa cum numai maşinile de curse îl pot scoate în evidenţă.

OFERTANT: Ultra PRO Computers
TELEFON: 031-402.22.92
PREŢ: 9767 Lei







Steelseries Siberia Neckband

Povestea continuă

Pentru că orice reţetă a succesului trebuie să aibă un nume, cei de la Steelseries au găsit de cuviinţă să o numească „Siberia". Dacă în urmă cu puţin timp o altă pereche de căşti construită sub aceeaşi identitate a reuşit să dea clasă multor alte dispozitive de acest gen, acum a venit rândul jucătorilor mai „grăbiţi" să dispună de o pereche de căşti, la fel de performante, însă mult mai uşoare şi mai practice. După cum se poate deduce din denumire, acestea se „prind" la spate şi nu vă afectează absolut deloc coafura mai specială pe care o aveţi. De asemenea, tot cu ajutorul lor se pot purta şi conversaţii aprinse pe diverse chat-uri graţie microfonului inclus ce se rabatează la nevoie din una dintre căşti. Cei care dispun şi de o consolă Xbox 360 au şansa de a se bucura de un sunet mult mai dinamic prin simpla conectare a acestor căşti direct la controller-ul consolei... Ingenios, nu?

OFERTANT: Top Quality Computers
TELEFON: 021-233.11.63
PREŢ: 299 Lei



Saitek P3600 Cyborg Rumble Pad

Noi metode, aceleaşi jocuri

După mouse, gamepad-ul este cel mai grozav dispozitiv de control al acţiunii în majoritatea jocurilor. Spun acest lucru deoarece acest model de gamepad de la Saitek le oferă jucătorilor noi elemente ce le permit un control mult mai bun chiar şi în cazul jocurilor ce nu suportă controlul cu un gamepad. FPS-urile de exemplu sunt extrem de greu de controlat cu un gamepad, însă nu şi cu acest Cyborg Rumble Pad. Datorită aplicaţiilor ce-l însoţesc, joaca devine mult mai plăcută atât pe PC, cât şi în cazul consolelor. Un alt lucru pe care numai acest gamepad îl poate oferi este posibilitatea de a schimba poziţia butoanelor de control. Unii preferă să aibă la îndemână D-Pad-ul pentru un control mai strict al acţiunii, alţii preferă să joace cu mini-stick-urile. Printr-o manevră foarte simplă, modulul ce conţine cele două elemente de control poate fi rotit şi repoziţionat exact după preferinţele fiecăruia. Tot în funcţie de anumite jocuri, multe din butoanele acestui gamepad pot fi programate să execute operaţiuni care ne sunt nouă mai la îndemână. Magnific.

OFERTANT: PC-Coolers.ro
TELEFON: 021-322.82.92
PREŢ: 98,77 Lei



ASUS Xonar U1 USB Audio Station

Sunet tare şi fără distorsiuni



Asus încearcă în permanenţă noi „domenii" în care să-şi arunce undiţa, poate, poate prinde peştele cel mare. Mai nou, în portofoliul companiei Asus apar noi produse ce vor să ofere soluţii iubitorilor sunetului digital. Lansarea a fost făcută cu mare succes cu o placă internă PCI Express, urmând acum să ofere doritorilor şi varianta externă sub denumirea Xonar U1 USB Audio Station. Această „placă de sunet" se pretează a fi instalată în orice sistem, indiferent că e vorba de un notebook sau un desktop, acolo unde calitatea audio oferită de sistemele deja existente nu este satisfăcătoare. Forma lui Asus Xonar U1 este foarte ingenioasă, întreaga sa parte superioară fiind un „imens" buton de volum. În interiorul său, tehnologia abia aşteaptă să fie scoasă în evidenţă. Chiar dacă ne pune la dispoziţie doar un conector de ieşire stereo, graţie electronicii din interior şi unor instrumente „Dolby", virtualizarea unui sunet audio 5.1 peste un sistem 2.0 devine posibilă şi la o calitate deosebită. Există de asemenea şi soluţii pentru profesioniştii care doresc să-şi modeleze surround-ul în funcţie de locaţia în care se află mulţumită tehnologiei Dolby Prologic IIX.

Pe de altă parte, cei care preferă căştile vor fi şi mai încântaţi, deoarece noul cip ce se ocupă în mod direct şi de amplificarea sunetelor oferă o plajă mai largă de frecvenţe, de unde rezultă un sunet mult mai clar şi mai plăcut.

OFERTANT: Ultra PRO Computers
TELEFON: 031-402.22.92
PREŢ: 270 Lei

Infocus Play Big IN81

Deosebit de... atractiv



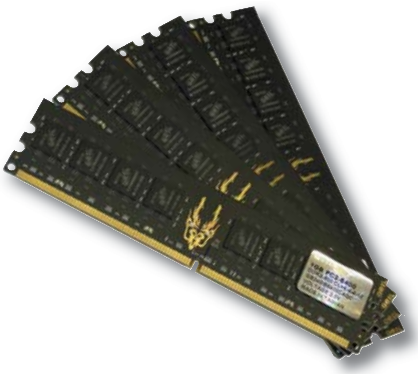
În ultima perioadă, am tot vorbit de videoproiectoare, unele mai interesante, altele mai atractive... ca preţ. Acum ne vom referi la cu totul şi cu totul altceva. Modelul IN81 de la Infocus este cu adevărat o piesă după care merită să tânjeşti. Este genul de proiector care odată achiziţionat automat devine un nou membru al familiei, iubit de absolut toată lumea. Infocus IN81 este un proiector Full-HD, ce dispune de o rezoluţie nativă 1080p şi utilizează unul dintre cele mai recente cipuri DLP DarkChip2 de la Texas Instruments. Fiind vorba de cinematograf la tine acasă, acest proiector trebuie să ofere imagini deosebite chiar şi atunci când lumina ambientală este destul de puternică. Rata nativă a contrastului este de 3000 la 1, însă prin diverşi algoritmi aceasta poate fi crescută până la 10000:1. Conectica acestui proiector este impresionantă şi practic putem conecta la el orice semnal video indiferent de provenienţa lui. Conectorul HDMI este la loc de cinste deoarece devine din ce în ce mai celebru printre echipamente de acest gen.

Imaginile oferite sunt de-a dreptul bestiale în condiţiile în care se pune la dispoziţie o sursă de semnal HD sau un PC şi o cameră cu un perete foarte mare pe care să-l „bombardăm".

OFERTANT: I.R.I.S.
TELEFON: 021-231.57.51
PREŢ: 14934 Lei

Geil Black Dragon DDR2 Quad Channel Kit

4 e mai şmecher decât 2



Industria de gaming împinge de la spate producătorii de hardware să ofere soluţii care să ţină cât mai bine pasul cu doleanţele jucătorilor. Cum performanţele unui PC nu stau doar în frecvenţa procesorului şi numărul de FPS-uri realizate de placa video, trebuie să ţinem mereu cont şi de celelalte echipamente.

Memoria sistemului sau mai bine spus cantitatea ei lasă de foarte multe ori semne în fluenţa jocurilor, motiv pentru care Geil a decis să le ofere gamerilor un pachet special „de sărbători" cu patru module de memorie de tip DDR2 ce totalizează 4 GB. Specificaţiile lor sunt modeste PC2-6400, ce rulează la 800 MHz şi cu valori ale CAS-ului setate la 4-4-4-12. Chiar şi aşa, PC-ul se va simţi mult mai bine, lucru pe care îl veţi constata rapid prin scurtarea timpilor de încărcare sau procesarea mai rapidă a unor cantităţi mai mari de informaţii.

OFERTANT: PCCenter.ro
TELEFON: 021-316.82.00
PREŢ: 517 Lei


250GB
HUB 1

Deschideţi cutia Pandorei!



Printre posesorii de calculatoare a apărut o nouă modă: achiziţia de hard diskuri. Înţeleg, şi-a schimbat omul o componentă vitală din sistem şi a hotărât că e cazul să ia şi un HDD mai mare, că deh, nu strică la casa, mă rog, la carcasa omului ceva zeci, sute de giga în plus. Azi aşa, peste alte câteva luni tot aşa, te uiţi cruciş şi te întrebi oare ce se întâmplă. Până într-o zi, când îmi pică şi mie cărămida în cap şi brusc mă luminez. Windows-ul meu perfect customizat şi instalat acum foarte mult timp mă trage de mânecuţă că nu mai are spaţiu pe partiţia XZY. Se pare că hard diskul meu de 250 GB cumpărat anul trecut şi-a arătat limitele. Am informaţii multe, date vitale, un miliard de poze/filme personale, ce mai, o adevărată junglă pe suprafaţa acelor platane. Eh, azi nu am timp să stau să curăţ şi să şterg datele vechi şi netrebuincioase. Am de săpat prin sute de directoare şi asta îmi consumă o grămadă de timp. Las pe altă dată. Şterg totuşi ceva rapid ca să mă mai lase în pace sistemul de operare cu mesajele lui enervante şi îmi văd de ale mele. Trece o zi, trec două, trec nouă şi curăţenia promisă e dată uitării. Fac eu ce fac şi într-o după amiază urâtă, întunecată şi extrem de friguroasă mă întreabă un coleg dacă am bani puşi deoparte că e nu ştiu ce ofertă de HDD-uri Sata la un magazin din zonă. Las totul baltă, sparg puşculiţa şi o tai la magazin. Şi uite aşa m-am făcut cu încă câteva sute de GB spaţiu. Calculatorul e deosebit de încântat să-i facă loc printre celelalte componente, eu sunt extrem de fericit că pot să mai salvez tone de informaţii mai mult sau mai puţin folositoare. Cam asta se întâmplă cu HDD-urile mari. Preţurile lor sunt destul de accesibile, datele sunt din ce în ce mai multe, nici nu e de mirare când totul în jurul nostru e digitizat şi se generează încontinuu cantităţi enorme de informaţii ce trebuie stocate. Peste câţiva ani constatăm că pur şi simplu nu mai avem ce face cu toate aceste date deoarece ne-ar mai trebui încă o viaţă doar pentru a viziona ceea ce stocăm noi acum. Ciudat, nu?

De vină sunt şi producătorii care, în disperarea lor de a-şi vinde marfa, împing şi mai departe tehnologia pentru a fi mereu în pas cu noutăţile.

Ce se întâmplă mai nou în acest domeniu? Îşi face loc o altă tehnologie numită P.R.T. (perpendicular recording technology). Practic, ea a fost inventată cu mulţi ani în urmă, însă doar acum s-au găsit mijloacele de a o pune în aplicare. Pe scurt, această tehnologie promite o creştere de aproximativ 10 ori a cantităţii de date ce pot fi stocate pe aceeaşi suprafaţă, să zicem, a unui platan al hard diskului, la care se adaugă şi un spor de performanţă în ceea ce priveşte ratele de transfer. Despre această tehnologie ar fi o grămadă de lucruri de discutat şi de povestit, însă spaţiul nu prea ne permite, aşadar vă atrag atenţia să fiţi cu băgare de seamă la aceste apariţii. În acest test, Seagate Barracuda 7200.10 modelul ST3250410AS funcţionează pe acest principiu şi rezultatele confirmă, dând clasă chiar şi celebrului model Raptor cu ale sale 10 mii de rotaţii de la Western Digital, care acum 1-2 ani bătea tot ce mişca în acest segment.

Presupunând că mulţi dintre voi sunteţi în aceeaşi situaţie cu mine, mereu plângând şi nemulţumiţi de lipsa de spaţiu de stocare, vă recomand o soluţie foarte ingenioasă şi destul de ieftină: să vă creaţi propriul vostru N.A.S. (network area storage). O soluţie gata făcută e destul de scumpă, însă cu jumătate din bani vă puteţi crea singuri o astfel de soluţie. Aveţi nevoie doar de un PC mai vechi, să zicem un P3 sau echivalent, un controller raid hardware, 256 de MB de memorie RAM, 3-4 HDD-uri de acelaşi fel şi o placă de reţea dacă nu există deja onboard. Există pe net versiuni gratuite ale sistemului de operare FreeNAS ce are la bază distribuţia de Linux minimalizată a cunoscutului FreeBSD şi cu două mâini dibace vă puteţi crea propriul vostru server de fişiere ce poate fi accesat de toate PC-urile din reţeaua voastră de acasă sau chiar de pe internet, depinde doar de gusturi :).

Pentru a vă face rapid o idee despre cum va fi viitorul vostru server de stocare pentru acasă şi nu numai, am testat aceste hard diskuri pe un sistem cu procesor Intel Core 2 Duo E6550 cu 2 GB de memorie RAM şi Windows Vista ca sistem de operare. Rezultatele au fost oferite de aplicaţiile HD Tach şi Everest Ultimate Edition. Astfel nota finală a rezultat din nota de performanţă, care a contat în proporţie de 85%, nota obţinută în funcţie de capacitatea HDD-ului, cu un procent de 10 %, şi, ca orice lucru să fie asigurat corespunzător, am alocat 5 % pentru durata garanţiei oferită de comerciant. Nota de performanţă este calculată în funcţie de nota generală obţinută la citire, cu o pondere de 45%, de nota generală la scriere, cu o pondere de 25 %, de notele obţinute în funcţie de timpul de acces, cu o pondere de 27 de procente, ca în final utilizarea procesorului să conteze doar 3%.

Ca un mic sfat, aveţi mare grijă la modelele care au capacităţi foarte mari, deoarece, fără un sistem de back-up pe măsură, puteţi avea de suferit mai ales în cazul unei căderi de curent, unde rezultatele pot să se lase cu pierderi de informaţii extrem de preţioase.

■ **BogdanS**

#1 Samsung SpinPoint F1 HD753LJ

Performanţele acestui model de hard disk sunt datorate în principal tehnologiei NCQ care, în colaborare cu cei 32 de MB de memorie cache incluşi, uşurează rapid alegerea utilizatorilor care lucrează permanent cu cantităţi mari de date ce se vor accesate într-un timp cât mai scurt. În mod deosebit jocurile recente au nevoie de capacităţi din ce în ce mai mari, iar un timp de acces foarte mic conduce automat la timpi de încărcare mai buni. Pe de altă parte, într-o configuraţie de tip RAID performanţele cresc simţitor şi foarte mulţi entuziaşti preferă acest mod de lucru chiar dacă investiţia iniţială lasă urme destul de vizibile în bugetul alocat acestui lucru.



Specificaţii:
Capacitate: 750 GB
Dimensiunea buffer-ului: 32 MB
Garanţie: 3 ani

Nota LEVEL: 84,25, Ofertant: RHS Company / Ultra PRO Computers, Preţ: 596 Lei

#2 Seagate Barracuda 7200.10 - ST3250410AS



Specificaţii:
Capacitate: 250 GB
Dimensiunea buffer-ului: 16 MB
Garanţie: 3 ani
Nota LEVEL: 76,55, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preţ: 289 Lei

#3 Samsung HD501LJ



Specificaţii:
Capacitate: 500 GB
Dimensiunea buffer-ului: 16 MB
Garanţie: 3 ani
Nota LEVEL: 72,68, Ofertant: RHS Company/ Ultra PRO Computers, Preţ: 349 Lei

#4 Western Digital WD5000AAKS



Specificaţii:
Capacitate: 500 GB
Dimensiunea buffer-ului: 16 MB
Garanţie: 3 ani
Nota LEVEL: 72,44, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preţ: 501 Lei

LOC	1	2	3	4
Nume	Samsung SpinPoint F1 HD753LJ	Seagate Barracuda 7200.10 - ST3250410AS	Samsung HD501LJ	Western Digital WD5000AAKS
Ofertant	RHS Company Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers	RHS Company Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers
Telefon	021-3310067 / 031-4022292	031-4022292	021-3310067 / 031-4022292	031-4022292
Preţ LEI (cu TVA)	596	289	349	501
CARACTERISTICI				
Capacitate [GB]	750	250	500	500
Interfaţă	SATA II	SATA II	SATA II	SATA II
Viteză de Rotaţie [rpm]	7200	7200	7200	7200
Dimensiunea Buffer-ului [MB]	32	16	16	16
Capacitate Windows [GB]	698.64	232.89	465.76	465.76
Garanţie [ani]	3	3	3	3
REZULTATE MĂSURĂTORI - HD TACH				
Rata Medie de Transfer - Citire [MB/s]	76.7	85.1	64.3	73.6
Rata Medie de Transfer - Scriere [MB/s]	73.3	78.2	61.5	67.9
Burst Rate [MB/s]	237.5	236.4	221.1	200.9
Random Acces Time [ms]	14.2	15.3	14.4	20.1
Utilizarea Procesorului [%]	10	1	1	1
REZULTATE MĂSURĂTORI - EVEREST				
Random Read [MB/s]	73.8	98.7	60.3	69.5
Random Write [MB/s]	71.6	80.9	60.1	70
Buffered Read [MB/s]	230.8	205.6	212	187.3
NOTE				
Nota Citire	89.74	98.27	77.89	81.29
Nota Scriere	91.64	100	76.90	86.71
Nota Timp de Acces	57.04	52.94	56.25	40.30
Nota Performanţă Totală	79.00	86.52	72.47	72.14
Nota Preţ/GB	86.83	59.69	98.85	68.86
Nota LEVEL	**84.25**	**76.55**	**72.68**	**72.44**

#5 Western Digital **WD1500ADFD-Raptor**



Specificații:
Capacitate: 150 GB
Dimensiunea buffer-ului: 16 MB
Garanție: 3 ani
Nota LEVEL: 71,07, Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preț: 875 Lei

#6 Samsung **HD321KJ**



Specificații:
Capacitate: 320 GB
Dimensiunea buffer-ului: 16 MB
Garanție: 3 ani
Nota LEVEL: 68,02, Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preț: 320 Lei

#7 Samsung **HD401LJ**



Specificații:
Capacitate: 400 GB
Dimensiunea buffer-ului: 16 MB
Garanție: 3 ani
Nota LEVEL: 64,3, Ofertant: RHS Company / Ultra PRO Computers, Preț: 276 Lei

#8 Western Digital **WD2500AVJS**



Specificații:
Capacitate: 250 GB
Dimensiunea buffer-ului: 16 MB
Garanție: 3 ani
Nota LEVEL: 62,16, Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preț: 284 Lei

LOC	5	6	7	8
Nume	Western Digital WD1500ADFD-Raptor	Samsung HD321KJ	Samsung HD401LJ	Western Digital WD2500AVJS
Ofertant	Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers	RHS Company Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers
Telefon	031-4022292	031-4022292	021-3310067 / 031-4022292	031-4022292
Preț LEI (cu TVA)	875	320	276	284
CARACTERISTICI				
Capacitate [GB]	150	320	400	250
Interfață	SATA	SATA II	SATA II	SATA II
Viteză de Rotație [rpm]	10000	7200	7200	7200
Dimensiunea Buffer-ului [MB]	16	16	16	8
Capacitate Windows [GB]	139.74	298.09	372.61	232.89
Garanție [ani]	3	3	3	3
REZULTATE MĂSURĂTORI - HD TACH				
Rata Medie de Transfer - Citire [MB/s]	75.5	65.5	62	66.4
Rata Medie de Transfer - Scriere [MB/s]	66.2	64.4	60.6	64.2
Burst Rate [MB/s]	133.5	222.9	176.7	202.1
Random Acces Time [ms]	8.1	14.2	16.1	17.9
Utilizarea Procesorului [%]	2	2	3	4
REZULTATE MĂSURĂTORI - EVEREST				
Random Read [MB/s]	72	61.7	59.5	62.3
Random Write [MB/s]	69.9	63.3	58.1	61.7
Buffered Read [MB/s]	126.2	213.3	166.1	191.7
NOTE				
Nota Citire	73.17	79.05	69.89	76.47
Nota Scriere	85.35	80.71	75.22	79.77
Nota Timp de Acces	100	57.04	50.31	45.25
Nota Performanță Totală	82.76	72.65	64.84	67.32
Nota Preț/GB	11.83	69.00	100	60.74
Nota LEVEL	**71.07**	**68.02**	**64.30**	**62.16**


LEVEL
Marele premiu
5000 €
TU FACI
JOCURILE
2007
Singura competiție din România
în care ești plătit BINE
dacă faci jocuri BUNE!
Detalii şi înscrieri
pe
www.level.ro

10 ABONAMENTE GRATUITE



Salut!

LEVEL te invită să completezi un mic sondaj cu scopul de a îmbunătăți calitatea articolelor din revistă, a jocului full şi a conținutului. În felul acesta vom putea fi mai aproape de aşteptările şi doleanțele tale.

Dacă vei decide să ne ajuți prin acest chestionar să facem un LEVEL mai bun, atunci te rugăm să răspunzi cât mai sincer posibil la întrebările de mai jos. În acelaşi timp, încearcă să parcurgi întrebările într-un mod cât mai relaxat, fără a acorda un interes suplimentar subiectelor care nu te interesează.

Prin completarea acestui chestionar şi trimiterea lui pe adresa redacției, vei putea câştiga unul dintre cele 10 ABONAMENTE GRATUITE pe 6 luni la revista LEVEL.

1. Care este motivul pentru care cumperi revista LEVEL (maximum 3 variante de răspuns):

- a) coperta ☐
- b) conținutul ☐
- c) actualitatea informației ☐
- d) utilitatea informațiilor ☐
- e) jocul full ☐
- f) conținutul DVD-ului ☐

2. La ce te uiți prima dată când deschizi revista? (un singur răspuns)

- a) la Editorial ☐
- b) la rubrica Preview ☐
- c) la rubrica Review ☐
- d) la Ştiri ☐
- e) la rubrica MODs ☐
- f) la rubrica Online ☐
- g) la rubrica Software ☐
- h) la rubrica Console ☐
- i) la rubrica Hardware ☐
- j) la rubrica Lifestyle ☐
- k) la rubrica Chatroom ☐
- l) la altele ☐

3. Cum apreciezi rubricile din LEVEL? (1-foarte slab, 5-foarte bine)

foarte slab → foarte bine

	1	2	3	4	5
a) Editorial	☐	☐	☐	☐	☐
b) rubrica Preview	☐	☐	☐	☐	☐
c) rubrica Review	☐	☐	☐	☐	☐
d) Ştiri	☐	☐	☐	☐	☐
e) rubrica MODs	☐	☐	☐	☐	☐
f) rubrica Online	☐	☐	☐	☐	☐
g) rubrica Software	☐	☐	☐	☐	☐
h) rubrica Console	☐	☐	☐	☐	☐
i) rubrica Hardware	☐	☐	☐	☐	☐
j) rubrica Lifestyle	☐	☐	☐	☐	☐
k) rubrica Chatroom	☐	☐	☐	☐	☐

4. Vrei mai multe pagini în revistă la rubrica (maximum 3 variante de răspuns):

- a) Editorial ☐
- b) rubrica Preview ☐
- c) rubrica Review ☐
- d) Ştiri ☐
- e) rubrica MODs ☐
- f) rubrica Online ☐
- g) rubrica Software ☐
- h) rubrica Console ☐
- i) rubrica Hardware ☐
- j) rubrica Lifestyle ☐
- k) rubrica Chatroom ☐

5. Cum apreciezi conținutul DVD-ului la categoriile următoare? (1-foarte slab la 5-foarte bine)

foarte slab → foarte bine

	1	2	3	4	5
a) Demo	☐	☐	☐	☐	☐
b) MODs	☐	☐	☐	☐	☐
c) Media	☐	☐	☐	☐	☐
d) Screensaver	☐	☐	☐	☐	☐
e) Wallpapers	☐	☐	☐	☐	☐
f) Antivirus	☐	☐	☐	☐	☐
g) Drivers	☐	☐	☐	☐	☐
h) Freeware	☐	☐	☐	☐	☐
i) Patch	☐	☐	☐	☐	☐
j) Shareware	☐	☐	☐	☐	☐
k) Extra	☐	☐	☐	☐	☐

6. Vrei mai multe lucruri la categoria (maximum 3 variante de răspuns):

- a) Demo ☐
- b) MODs ☐
- c) Media ☐
- d) Screensaver ☐
- e) Wallpapers ☐
- f) Antivirus ☐
- g) Drivers ☐
- h) Freeware ☐
- i) Patch ☐
- j) Shareware ☐
- k) Extra ☐

7. Din ce alte surse te informezi despre jocuri? (răspuns multiplu)

a) site-uri româneşti despre jocuri ☐
b) site-uri străine despre jocuri ☐
c) alte reviste ☐
d) târguri ☐
e) prieteni ☐
f) emisiuni TV ☐

8. Vizitezi site-ul www.level.ro ?

a) da ☐
b) nu, nu am acces la internet ☐
c) nu, din alt motiv ☐

9. Ce alte reviste mai citeşti? (răspuns multiplu)

a) CHIP Computer & Communications ☐
b) PC Games ☐
c) PC Magazine ☐
d) B24FUN ☐
e) XtremPC ☐
f) Computer Bild ☐
g) PC Practic ☐
h) CHIP Special ☐
i) CHIP FOTO VIDEO ☐
j) FHM ☐
k) Bravo ☐
l) Academia Caţavencu ☐
m) Autoshow ☐
n) Aventuri la Pescuit ☐
o) National Geographic ☐
p) ProMotor ☐
q) Şapte Seri ☐
r) PRO Sport ☐
s) Quattro Ruote ☐
t) Reviste de jocuri din străinătate ☐

Vă rugăm să ne confirmaţi adresa de corespondenţă:

Nume: ____________________

Prenume: ____________________

Str.: ____________________

nr.: ______ **bl.:** ______ **sc.:** ______ **ap.:** _____

Localitatea: ____________________

Cod poştal: ____________________

Judeţ/Sector: ____________________

10. Ce genuri de jocuri îţi plac mai mult? (maximum 3 variante de răspuns):

a) First Person Shooter (FPS) ☐
b) Real Time Strategy (RTS) ☐
c) Role Playing Game (RPG) ☐
d) Turn-Based Strategy (TBS) ☐
e) Adventure ☐
f) Action ☐
g) Real Time Tactics (RTT) ☐
h) Simulatoare de zbor/spaţiale ☐
i) Simulatoare auto/moto ☐
j) Simulatoare sportive ☐
k) Simulatoare economice ☐
l) Altele ☐

11. Câte ore te joci pe săptămână?

a. 1-5 ore ☐
b. 5-10 ore ☐
c. peste 10 ore ☐

12. Vrei un review în revistă pentru jocul full din fiecare lună?

a. Da ☐
b. Nu ☐

13. Cum apreciezi redactorii LEVEL?

	puţin	aşa şi aşa	mai mult
a. cioLan	☐	☐	☐
b. KiMO	☐	☐	☐
c. Koniec	☐	☐	☐
d. Rzarectha	☐	☐	☐
e. Marius Ghinea	☐	☐	☐
f. BogdanS	☐	☐	☐
g. Locke	☐	☐	☐

14. Dacă ar fi să alegi între variantele de mai jos, ce ai prefera? (un singur răspuns)

a. Jocuri full mai noi ☐
b. Articole mai bune ☐
c. Mai multe pagini în revistă ☐
d. Mai multe premii ☐
e. Un preţ mai mic al revistei ☐
f. Revista să fie mai actuală ☐
g. Poster ☐

15. Cum apreciezi în ansamblu calitatea jocului full din revistă?

a. Foarte bună ☐
b. Bună ☐
c. Se poate mai bine ☐
d. Slabă ☐

16. Vârsta

a) sub 14 ani ☐
b) 15-18 ani ☐
c) 19-30 ani ☐
d) peste 30 ani ☐

17. Ocupaţia

a) elev ☐
b) student ☐
c) angajat la firmă de stat ☐
d) angajat la firmă privată ☐
e) om de afaceri/liber profesionist/ întreprinzător ☐
f) şomer ☐

18. Venitul familiei/lună?

a) sub 900 lei ☐
b) 901 – 2.000 lei ☐
c) 2.000-3.500 lei ☐
d) peste 3.500 lei ☐

19. Cât cheltuieşti pe produse IT&C/an?

a) sub 100 de EURO ☐
b) între 100-300 de EURO ☐
c) peste 300 de EURO ☐

20. De unde cumperi revista LEVEL?

a. Chioşc ☐
b. Supermarket, hypermarket, cash & carry ☐
c. Mall-uri ☐
c. Benzinării ☐
d. altele ☐

21. Ce sugestii şi/sau critici ai pentru revistă sau redactori?

____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____

22. Eşti de acord să rămâi în baza noastră de date de respondenţi pentru diverse chestionare legate de conţinutul revistei?

Da ☐ Nu ☐ Cod Abonat ____________

Îţi mulţumim.

Informaţiile de mai sus nu vor fi folosite în scop comercial şi nu vor fi date publicităţii individual, ci sub formă statistică.

Răspunsurile se trimit pe adresa redacţiei: Vogel Burda Communications SRL, Str, N. D. Cocea nr. 12, 500010 Braşov.

LEVEL





LEVEL ŞI LOGITECH VĂ OFERĂ DOUĂ SUPER PREMII

DOUĂ SISTEME AUDIO LOGITECH G51 SURROUND SOUND SPEAKER SYSTEM

Recent lansate pe piaţa pe piaţa românească Logitech G51 Surround Sound Speaker System este un sistem de boxe 5.1 care dispune de sunet surround de 360 de grade cu moduri Matrix duale pentru o experienţă de joc impresionantă.

Pentru gamerii care vor sa trăiască o experienţă cât mai aproape de realitate, sistemul de boxe Logitech G51 Surround Sound oferă toate beneficiile unui sunet surround de 360 de grade şi îl face disponibil cu sau fără o sursă audio de canale multiple. Cu ajutorul tehnologiei Logitech Matrix dual, gamerii pot crea o experienţă 5.1 de sunet surround de la orice sursă stereo clasică cu două canale.

Cu o putere total de 155 de waţi RMS (root mean square), sistemul de boxe G51 este optimizat să ofere o experienţă audio de înaltă calitate. Boxele G51 dispun de tehnologia Frequency Directed Dual Driver (FDD2), care produce un câmp de sunet uniform prin încorporarea a două drivere pentru fiecare boxă. FDD rezolvă suprapunerile de înaltă frecvenţă ce duc la un sunet nedorit, probleme ce în trecut apăreau la boxele cu drivere duble. Rezultatul este unul uniform, sunet intens din orice colţ al încăperii. Iar cu driverele laser-audio, boxele asigură un sunet clar cu o rată mică de distorsiuni.

Logitech

RĂSPUNDE CORECT LA URMĂTOAREA ÎNTREBARE ŞI POŢI CÂŞTIGA UNUL DIN CELE DOUĂ SISTEME AUDIO LOGITECH G51.

Ce model de tastatură Logitech a primit o nouă versiune pe piaţă?

a. G16 ☐
b. G15 ☐
c. G13 ☐

Răspunsul îl găseşti în rubrica hardware a acestui număr.

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.

Localitate | Cod | Judeţ

Telefon | e-mail

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 feb. 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna decembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

Câştigătorii lunii noiembrie

11

La concursul LEVEL împreună cu **Logitech**, volanul Logitech Driving Force Pro pentru PlayStation 3 a fost câştigat de către Vuletici Drăgan-Borislav din Reşiţa.

La concursul LEVEL împreună cu **Logitech**, tastatura Logitech Cordless Mediaboard pentru PlayStation 3 a fost câştigată de către Samoilă Alexandru Marius din comuna Gruiu, Ilfov.

La concursul LEVEL împreună cu **Logitech**, gamepad-ul Logitech Chillstream pentru PlayStation 3 a fost câştigat de către Crişan Denis Cristian din Bocsig, Arad.

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Splinter Cell Trilogy a fost câştigat de către Mazilu Omer din Feteşti.

La concursul LEVEL împreună cu **Hercules**, Ganea Tudorel Lucilius din Feteşti a câştigat un Hercules Tunes Explorer Wireless.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanţi au câştigat câte un DVD cu filmul Hot Fuzz: Manolache Ovidiu Teodor din Brăila, Popa Ioan Florin din Arad, Sabău Florin din Alba Iulia, Biholari Cornel Gheorghe din Timişoara şi Niţă Dorin Gheorghe din Limanu.



REGULAMENT DE CONCURS **Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133. Câştigătorii sunt rugaţi să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728) sau prin poştă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Braşov). Premiul va fi expediat prin poştă. Persoana de contact: Emanuela Negură (0268-415158, interior 132). Termenul de revendicare a premiului este trei luni de la data anunţării câştigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.**